100% GUÍAS COMPLETAS Y TRUCOS PARA JUEGOS PLAYSTATION

Nº 3 • 495 ptas. • 2'98 €

PlayGuías & trucos

manía

HOBBY PRESS

GUÍAS COMPLETAS

FINAL FANTASY VIII

¡Descubre todos sus secretos!

DRIVER

Mapas, trucos, estrategias...

SYDNEY 2000

TOMBI! 2

AZTECAS

8 424094 800063 00003

Y además: Más de 1.000 trucos • Fichas coleccionables • Consultorio

GUÍAS TOTALES

[para tus juegos favoritos]

Final Fantasy VIII
La Amenaza Fantasma
Tomb Raider IV
Dino Crisis
Soul Reaver
Shadowman
Disc World Noir
Expediente X
Tarzán
Bugs Bunny: Lost in Time
V-Rally 2





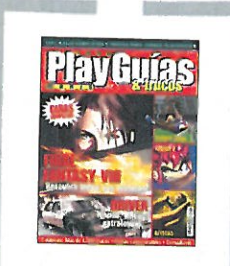
Soluciones Completas

para los 11 mejores juegos del momento.

[YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO]

SUMARIO

#3



STAFF

DIRECTOR Amalio Gómez.
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero.
REDACCIÓN
Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Jonathan Dombriz.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN
Ruth Caravaca.
SECRETARIA DE REDACCIÓN
Ana María Torremocha
COLABORADORES
J. C. Ramirez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dombriz, Iván Mariscal, Javi Pos.

EDITA HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL Carlos Perez.
DIRECTORA DE PUBLICACIONES
Mamen Perera.
DIRECTORES EDITORIALES
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR COMERCIAL Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN
Luis Gómez-Centurión.
DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN
Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS
Javier del Val.
FOTOGRAFÍA Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN
Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES
Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD
Mónica Marín, E-mail:
monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta
28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE María Luisa Merino.
C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya,
Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES Juan Carlos Baena.
E-mail jcbaena@hobbypress.es,
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona,
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE Federico Aurell.
C/ Transits 2 - 2o A.
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90
Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián.
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor.
Sevilla. Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta.
28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN DISPAÑA
C/ General Perón 27, 7ª planta.
8020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30

ARGENTINA Representante en Argentina:
CEDE, S.A. Avda.Sudamerica, 1532. 1290
Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
CHILE: Iberoamericana de Ediciones, S.A.
Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal
C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
MÉXICO: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac.
Delegación Miguel Hidalgo.
03400 Mexico, D.F.
PORTUGAL: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
VENEZUELA: Disconti, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda.
Ean Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.

TRANSPORTE BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: Altamira S.A.
Ctra. de Barcelona Km. 11.200. 28022 Madrid
DEPÓSITO LEGAL M-35059-2000
EDICIÓN 1/2001
Printed in Spain

Solicitado control OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer







Mi nombre es López, "Gertru" López.

Pero bueno, ¿qué pasa? ¿Es que no podéis vivir sin mí? Cada mes recibo más cartas. Una de dos, o sois un poco torpes (no se puede ser tan perfecta como lo soy yo) o es que tenéis ganas de charlar conmigo... La verdad es que me encanta que me escribáis para poder demostrar todo lo sé sobre juegos, así que no os cortéis y preguntad, preguntad. Eso sí, no os olvidéis de recordarme lo maravillosa que soy...

"Consultorio de Gertru". Hobby Press. PlayManía Guías y Trucos. C/ Pedro Teixeira Nº 8, 2ª planta, 28020 Madrid

PROBLEMAS CON DRÁCULA

Hola Gertru: Te escribo porque me he quedado atascado en Drácula Resurrección, concretamente cuando entro en una habitación con signos zodiacales. Me puedes indicar numéricamente los signos que debo marcar? Gracias.
Postdata: Gertru, eres muy guay.

Francisco José (Barcelona)



Ay!, me vais a matar a disgustos. ¡Apañada estaría si tuvierais que rescatarme! En fin, aunque hace mucho que he jugado a esa aventura, creo recordar que los signos zodiacales que buscas son los que aparecen indicados en la pantalla. Es decir, Capricornio, Leo y Virgo. Suerte y a ello. En lo referente a que soy guay, muchas gracias májete, pero ya lo sé. Como decía mi mamá, soy como la leche: siempre voy en jarras.

¿CÓMO SE PONEN LOS CÓDIGOS?

Hola Gertru: Soy un fanático de las consolas, y tengo casi todas las que se han puesto a la venta. Te escribo porque quiero hacerte una pregunta. En tu revista, en el apartado de los trucos, he visto que habéis publicado una pequeña franja de distinto color en la que aparecen unos códigos. ¿Me puedes decir cómo se introducen?

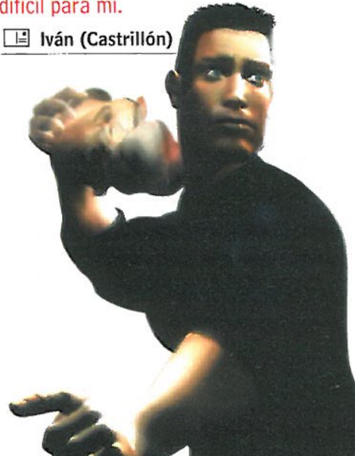
Anónimo (Las Palmas)

Querido y desconocido colega: Los códigos que ves en esa columna son para los cartuchos de trucos Xplorer y Equalizer. Para introducirlos lo único que debes hacer es comprar este periférico, conectarlo al puerto paralelo de la consola cuando esté desenchufada, y encenderla con ningún juego dentro. De esta manera accederás a un menú que te permitirá introducir y guardar esos trucos en el cartucho. Ten en cuenta, eso sí, que los códigos de los cartuchos no son compatibles entre sí; es decir: un truco para Xplorer no funcionará en el cartucho Equalizer y viceversa. ¡Cuídate!

LA PRIMERA MISIÓN DE MISSION IMPOSSIBLE

Hola Gertru: Te escribo para que me resuelvas un problema en el Mission Impossible. En la primera misión hay 4 objetivos que son: 1) Cambiar de identidad, 2) Encontrar la excusa para merodear, 3) Destruir el cuadro eléctrico y 4) Ir al submarino con Clutter. Pues no consigo destruir el cuadro eléctrico y no me paso la misión. Ayúdame Gertru, el Mission Impossible es un juego demasiado difícil para mí.

Iván (Castrillón)



Tras la escena animada de la conversación, arréale un puñetazo rápidamente al guardia y utiliza tu gadget para fabricarte una careta con sus rasgos. Una vez disfrazado, oculta tu arma y coge la carta que hay cerca del ordenador. Ahora ya puedes ir a por el cuadro de mando.
Una vez cerca de este aparato, vigila cuidadosamente los movimientos del guardia que patrulla la zona y, cuando se haya ido, saca tu arma y dispara contra el cuadro eléctrico para destruirlo. Acto seguido, vuelve a guardar tu arma y dirígete hacia donde está el cañón. Una vez allí, da la carta al centinela, reúnete con Clutter y salta al interior del camión para terminar la misión. Suerte.

PIRÁMIDE DE YUCATÁN EN ARK OF TIME

Amiga Gertru: Soy una consolera de 46 añitos, enamorada de las aventuras gráficas, aunque se me ponen los pelos como escarpias cuando me quedo atascada en alguna de ellas, como por ejemplo Ark Of Time. Te cuento: estoy en la pirámide de Yucatán, y ya he entregado al Chamán los objetos que me ha pedido. Tras eso, voy a una sala de la pirámide, llamada "de la serpiente", en la que encuentro una cruz con una serpiente de piedra dentro y cuatro botones para desplazarla hacia abajo. ¿Qué tengo que hacer para seguir avanzando? Gracias, Gertru. Un beso.

Remedios (Madrid)



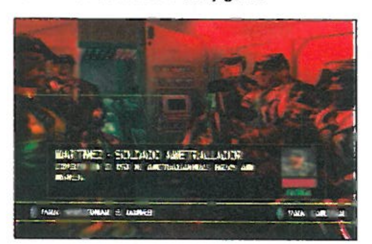
Querida Remedios, tras hablar con el chamán te habrá entregado una flauta. Utiliza esa flauta sobre las marcas en el ídolo para tocar una canción. Cuando termines, entra en la sala de la pirámide y acciona los botones del mecanismo en el siguiente orden: arriba, arriba, derecha, arriba, arriba, abajo, arriba. Así abrirás la puerta trasera de la pirámide. Entra a la nueva sala y verás una pintura en la que aparece un medallón que está siendo arrojado al lago.
Vuelve a hablar con el chamán y, tras la escena animada, encamínate hacia el lago por el camino que se acaba de abrir. Terminarás llegando a un cocodrilo que no te dejará seguir avanzando. Para franquearlo, vuelve a la isla tropical y habla con Tobias. Tras eso, ve al muelle y dile al marinero que Tobias ha encontrado un tesoro. Se irá corriendo, por lo que podrás aprovechar para coger la red metálica con la que estaba trabajando. Vuelve a Yucatán y utiliza la red para atrapar al cocodrilo. No puedo extenderme más, pero creo que podrás seguir avanzando con lo que te he dicho. Un beso, preciosa.

ATRAPAR AL COMANDANTE SERBIO EN SPEC OPS 2

Estimada Gertru: Te escribo porque quiero que me resuelvas una duda del juego Spec Ops. En la fase 2 del nivel 2, cuando voy a capturar al jefe se va en camión y no puedo detenerle. ¿Me puedes ayudar? Gracias y un saludo.

David (Cantabria)

¡Uy qué vago! ¡Eso te pasa porque no corres detrás del camión cuando se escapa. Cuando vuelvas a jugar, deja que te pase y síguelo corriendo hasta que se pare junto a unos muros de ladrillo que hay al inicio del nivel, cerca de unos campos de maíz. Si ves que se te escapa, acorta camino cruzando campo a través una vez pasado el puente.
Cuando llegues hasta él, verás cómo baja el comandante, tiene una gorra roja, y cómo te apunta con un arma. ¡No le dispares! Si te acercas a él se rendirá y podrás llamar al helicóptero para que os saque de la zona, y así terminar el nivel. Fácil, ¿no?



LA SEGUNDA PANTALLA DE SCRABANIA (ABE´S ODDYSSEE)

¡Hola Gertru! Me gustaría hacerte una pregunta sobre el juego Abe´s Oddyssee. Estoy en Scrabania. En la segunda pantalla hay un Slig, una bomba y un pozo. Yo me meto por el pozo y éste me impulsa a una plataforma donde hay otro Slig. Me quedo agarrado a ella (colgado) un buen rato, y así el Slig de abajo explota con la bomba. Entonces, me subo a la plataforma donde estaba agarrado y tiro de la anilla, pero no soy lo bastante rápido y el Slig me mata. ¿Tengo que ser más rápido? ¿Hay alguna otra manera de pasarlo? Ayúdame, Gertru, por favor.

Andrés (Badajoz)

Querido Andrés, vas bien encaminado para resolver esta pantalla. Lo único que debes hacer, cuando te quedes colgado, es avanzar en silencio detrás del Slig cuando se dé la vuelta, y así activar la bomba. Tras eso, déjate caer rodando hacia abajo para evitar la explosión. Como ves, no es muy complicado. ¡Valor y al Slig!

PARASITE EVE II

Códigos y llaves

Hola Super Gertru: Te mando esta carta para ver si me puedes ayudar con el fantástico juego *Parasite Eve II*. Al principio del juego hay unas escaleras enfrente de la iglesia que atraviesas por el agua, donde hay un aparato para introducir un código. ¿Cuál es ese código y dónde se consigue? Ah, otra cosa. En el desierto oigo unos gritos de alguien y en una habitación hay un armario con unas bisagras para abrirse. ¿Dónde está la llave? Muchas gracias por todo.

Daniel (Barcelona)

Muchas preguntas amigo Daniel, pero como soy más buena que una hermana ursulina y hoy me has cogido de buenas (he conseguido una PSOne a muy buen precio), te voy a responder a todas.
Lo primero que me preguntas es por la combinación para abrir una puerta que, por lo que me dices, creo que se encuentra en la Torre Akropolis. Si es así, la respuesta es 561, número que se obtiene al contemplar un cuadro en una pared. Si no es así, puedes optar por mandarme otra carta en la que especifiques más claramente donde te encuentras, o por pedir a subscripciones el número 21 de PlayManía, donde publicamos una guía del juego.
En lo referente al grito, para llegar a la casa en la que se oye, debes ir por las alcantarillas. Para acceder a éstas debes coger un cable metálico que hay en la chatarrería y descolgarte con él por un pozo. Por último, para abrir ese armario pídele a Douglas que te dé una llave inglesa.

PROBLEMAS CON LA LETRA "T" DE CRASH TEAM RACING

Amiga Gertru: Me llamo Fede y te escribo porque tengo un problema con el juego Crash Team Racing, concretamente con el circuito Cala Crash. Mi problema es que tengo que conseguir la letra "T", pero no tengo ni idea de cómo debo hacerlo. Te agradecería que me ayudases a conseguirlo, ya que es lo último que me queda por hacer para terminarme el juego. Un saludo cordial, y muchas gracias por tu ayuda.

Federico (Valencia)

No me extraña, querido Fede, que te falte esa letra, ya que es la más difícil de conseguir de todo el juego. De hecho, a mi "casi" me costó conseguirla... casi. De cualquier manera, para hacerte con ella te recomiendo que sigas estos pasos: Salta por la rampa que hay justo tras el primer giro para coger el ítem acelerador y métete en el agua que verás allí. Tras eso, gira hacia la izquierda, encárate hacia la zona elevada con hierba y avanza hasta dejar completamente sumergido a tu personaje. Desde esa posición, pega una salto hacia la zona de hierba y avanza hasta que veas un puente a la derecha. La "T" se encuentra allí, esperándote. ¡Disfrútala!

¿DÓNDE ESTÁN LAS MATERIAS EN FINAL FANTASY VII?

Hola Gertru: felicidades por vuestra revista, es inigualable. Bueno, te escribo porque quiero preguntaros algo acerca del genial Final Fantasy VII. ¿Dónde y cómo se consiguen las Materias Prisa, Lento y Magia Cometa? Gracias.

Pepe (Madrid)



Las Materias Prisa y Lento se encuentran en la tienda de materias de Gongaga, y la Magia Cometa se encuentra en la de la Ciudad Olvidada. Besitos.

PASAR EL RODEO DE LA MUERTE EN WILD ARMS

Apreciada Gertru: te escribo porque me he quedado atascado en Wild Arms, en el Rodeo de la Muerte. He movido 5 estatuas, pero luego no sé donde ir. ¿Qué hago luego? También me gustaría conseguir una guía de ese mismo juego, pero no encuentro nada. ¿Dónde podría conseguir una? ¡Muchísimas gracias!

David (Guadarrama)

Querido David: Al igual que la depilación con cera fría, el Rodeo de la Muerte es mucho menos complicado de lo que a primera vista puede parecer. Tu objetivo en él es hacerte con el Cristalito, que se encuentra tras un pasillo con 5 estatuas que hay en la parte norte de la localización. Para ello, debes colocar 5 estatuas que hay en sendas habitaciones sobre unas losas de color azul. Por lo que me dices en tu carta deduzco que ya has colocado las estatuas, por lo que lo único que te queda por hacer es atravesar el pasillo hasta el Cristalito y cogerlo.
Nada más hacerlo, verás que el templo comienza a derrumbarse, por lo que tendrás que cruzarlo y salir al exterior antes de que se derrumbe. A todo esto, también tendrás que dirigirte al ramal central, en la entrada, volar por los aires un muro falso, y enfrentarte al Jefe final, Caos. Tranquilo, en los combates el tiempo se detiene.
En lo tocante a la guía, estás de suerte. En el Especial número 7 de Guías PlayManía, se encuentra una guía completa de este soberbio juego. Si no puedes encontrar este especial en tu quiosco o punto de venta habitual, ponte en contacto con nuestro departamento de suscripciones.
Suerte.



EL PUZZLE DE LA ISLA DEL DIOS GIGANTE EN ATLANTIS

Hola Gertru: Estoy atascado en el juego de Atlantis, concretamente en la isla del Dios Gigante. El problema es el puzzle de las cuatro figuras (el de los cuatro triángulos y los cuatro círculos). Te doy las gracias por adelantado ya qué se que me puedes resolver este problema fácilmente. Adiós, majísima.

Raúl (Badajoz)

Huy, ¡qué chico más educado! ¿Qué edad decías que tenías? Llámame cuando quieras.... Bueno, para resolver el puzzle en cuestión debes colocar los animales y los cuerpos astrales en las estatuas en el siguiente orden:
Azul, pájaro, Tierra.
Roja, oso, constelación.
Amarilla, pez, Luna.
Verde, cangrejo, Sol.



LA COMBINACIÓN DE LA VACUNA EN RESIDENT EVIL 3 (NEMESIS)

Querida Gertru: Antes de nada, quería felicitarte por tu revista. ¡Es fabulosa! Me llamo Nono, y te escribo porque quería saber cómo se hace la combinación de la vacuna de Resident Evil 3, en la Fábrica Muerta 1A. Gracias, y seguid así.

Antonio (Jaén)

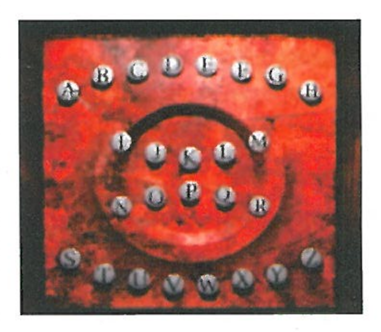
Con que te gustaría saber la combinación de la vacuna, ¿eh? Nos ha fastidiado, ¡y a mi también! El problema es que nos encontramos ante una combinación aleatoria, que cambia en todas las partidas. Mala suerte… bueno, tras este momento dramático puedo darte las buenas noticias. "Tranqui", que existe un método para pasar este puzzle. Lo único que tienes que hacer es mover las tres filas de colores para conseguir, con su suma vertical, que la línea resultante sea idéntica a la de arriba. Suena complicado, pero en realidad es mucho más sencillo de lo que parece (todo se reduce a ajustar los huecos en el lugar de los trozos coloreados). ¡Ánimo, y a por ello!



LA PUERTA DE LA BOTONERA EN SILENT HILL

¡Qué tal Gertru! Espero que bien. Me llamo Francisco Javier, vivo en Sestao (Vizcaya) y tengo un problema en Silent Hill. He llegado a una puerta en la que hay una botonera con todo el abecedario. Me imagino que es para coger la 5ª pieza que me falta para abrir otra de las puertas, pero no consigo la clave. Podrías decirme qué tengo que escribir o qué nombres tengo que poner. Gracias.

Francisco Javier (Sestao, Vizcaya)



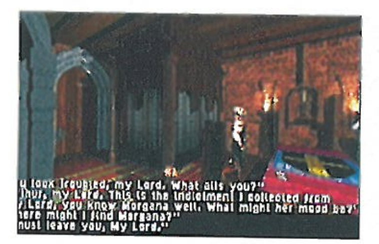
Ummphf. Tengo un problema con Raziel. No sé como matar a uno de sus hermanos, pero sé que debo utilizar algo del escenario. Chato, ¿cómo se te quedaría el cuerpo si yo te mandara esta carta preguntándote por mi problema?
Terminé Silent Hill hace más de un año, por lo que no lo tengo tan fresco como otros títulos actuales. Si a eso le añadimos que no me has indicado claramente donde estás, comprenderás que me dificultas bastante el que te ayude. Y es que, si a lo que me has escrito le añades "me encuentro en el hospital por tercera vez, y ya he estado por la zona turística y en el parque de diversiones" a ti no te cuesta nada y a mí me facilitas mucho la labor.
En fin. Dicho esto me despido, no sin antes responder a tu pregunta:
En el teclado (en la botonera) debes poner la palabra resultante de ordenar de mayor a menor las iniciales de los nombres de la lista que hay cerca de la puerta, tomando como referencia los números que aparecen al lado.
Para que veas que soy maja te diré que, concretamente, la palabra es ALERT. Cuídate.

ENCONTRAR CERVEZA EN EL CHRONICLES OF THE SWORD

Querida Gertru: ¿Cómo puedo encontrar la cerveza en el juego Chronicles of the Sword? Muchas gracias.

Alfonso (Elche, Alicante)

¡Muy fácil! Tras hablar con el guardia y salir de la habitación de Morgana, vuelve al castillo y avanza todo lo que puedas a la derecha. Acabará llegando a un escenario en el que verás una mesa y, bajo ella, una especie de jarra. Cógela, vete a la herrería y úsala sobre los barriles que hay allí para conseguir ese pestilente brebaje. Dónde esté un buen refresco light... Bueno, disfrútalo corazón.



LA LÁMPARA DE ACEITE DE DRÁCULA RESURRECCIÓN

Hola Gertru: Me gustaría hacerte una pregunta sobre el juego Drácula Resurrección. ¿Dónde se encuentra exactamente la lámpara de aceite que nos permite entrar en la habitación de los murciélagos? Adiós, y muchas gracias por responderme.

Iván (Bilbao)

No me extraña, Iván, que me hagas esa pregunta. Aquí, entre nosotros, encontrarla también me costó un poquito ya que está en una zona a oscuras cerca del raíl izquierdo, antes de llegar a la habitación de los murciélagos. Ánimo y suerte.

RAINBOW 6

Atascado en la misión 12

Hola Gertru: te escribo porque me gustaría que me ayudases a pasarme la misión 12 del Rainbow 6. Normalmente no suelo pedir ayuda, porque me gusta acabarme los juegos solo, pero éste es muy difícil y llevo meses atascado sin saber qué hacer para pasar. Gracias por la ayuda.

Rubén (Sevilla)





Para esta misión utiliza solo a dos operativos (no necesitarás más). Empieza con el equipo Azul. Sube las escaleras hasta la puerta cerrada, fuérzala y métete en la habitación. A continuación salta al equipo Rojo, sube por las escaleras hasta alcanzar, y posteriormente adelantar, al equipo Azul, y avanza hasta la tercera habitación. Una vez allí, pisa el suelo para activar los sensores de movimiento y ocúltate en la pequeña habitación de al lado. Hora de volver al equipo Azul. Reúnelo con el Rojo y, desde allí, dirígete hacia el vestíbulo y sal de él por las puertas dobles de la izquierda. Nada más cruzarlas ciérralas de nuevo y prepárate para atravesar una serie de puertas hasta llegar al final de la sala de conferencias. Ten mucho cuidado, eso sí, con el sensor que hay en la sala. Para no activarlo, vuelve a saltar al equipo Rojo, sácalo de su escondite, acciona el sensor de esa habitación y vuelve a esconderlo donde estaba.

Vuelve al equipo Azul, atraviesa las puertas y dirígete hacia la izquierda. Eso sí, antes de cruzar la puerta examina la sala hasta descubrir la cámara de la esquina y asegúrate de correr para no atravesar la sala cuando te pueda descubrir. Ya en la siguiente habitación, vuelve a buscar hasta encontrar otra cámara, estudia su recorrido y sube por las escaleras al segundo nivel cuando no esté mirando en tu dirección.

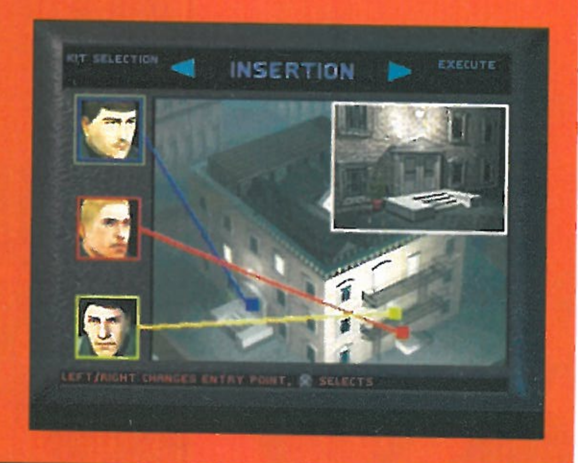
Ya en el segundo piso, examina la sala hasta encontrar la cámara en el techo, corre hacia ella y quédate justo debajo. Cuando la cámara comience a explorar la zona por la que has venido, y no te pueda ver, métete en la siguiente habitación.

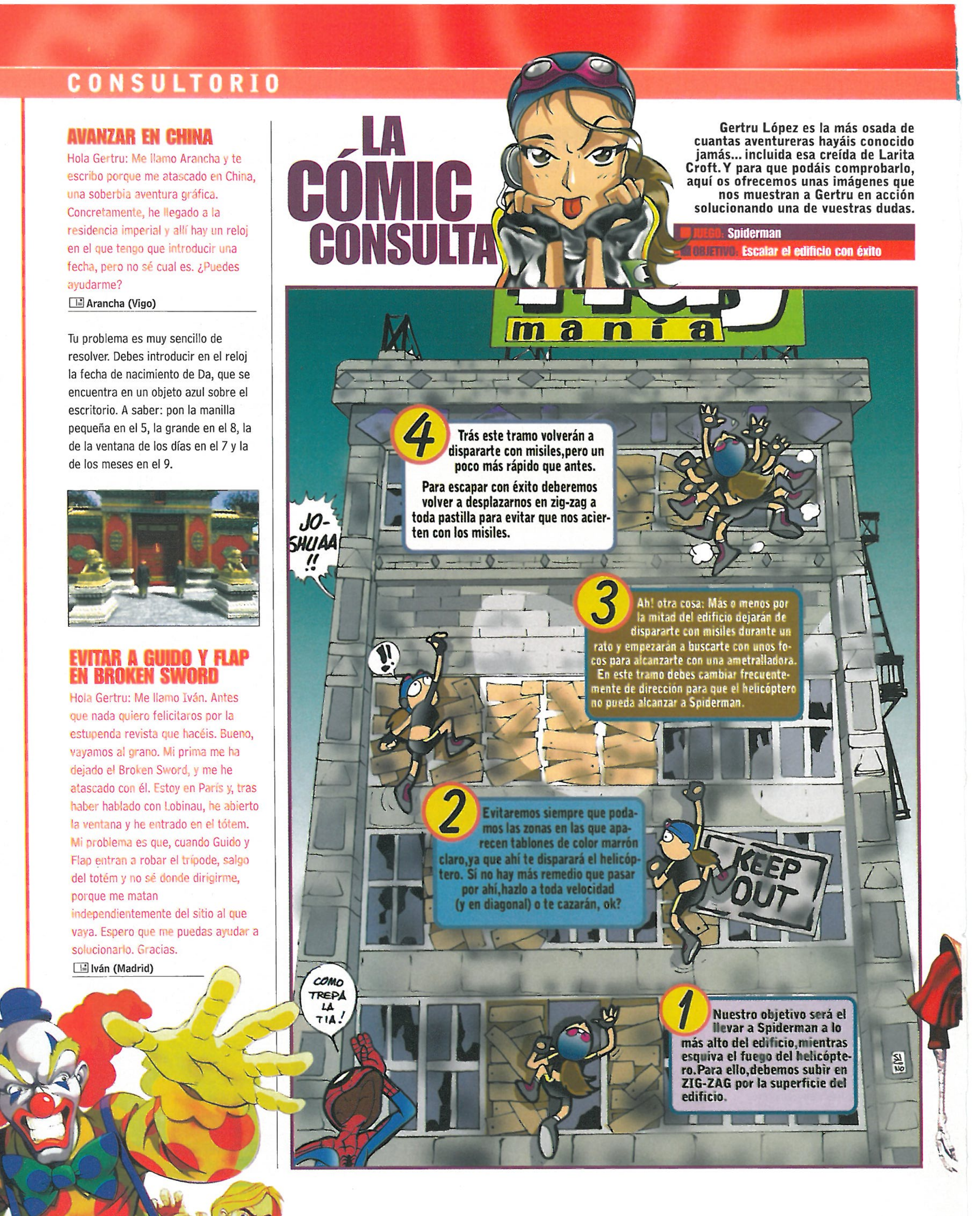
Avanza hasta el vestíbulo y gira a la derecha. Ten cuidado, eso sí, con los sensores de movimiento que hay frente a la puerta. Rodéalos con cuidado antes de cruzarla.

Fuerza la cerradura para entrar en la oficina y explora la zona hasta descubrir el sensor en el suelo. Ve a la derecha y salta por encima de la mesa.

Colócate junto al ordenador y actívalo para "downlodearte" los archivos que necesitas. Ya con ellos en tu poder, lo único que te queda por hacer es volver al punto de extracción con el equipo Azul, para lo que debes utilizar la misma ruta por la que has venido, y usar al equipo rojo para activar sensores y distraer a los enemigos siempre que lo necesites.

Hasta otra y de nada.





AVANZAR EN CHINA

Hola Gertru: Me llamo Arancha y te escribo porque me atascado en China, una soberbia aventura gráfica. Concretamente, he llegado a la residencia imperial y allí hay un reloj en el que tengo que introducir una fecha, pero no sé cual es. ¿Puedes ayudarme?

Arancha (Vigo)

Tu problema es muy sencillo de resolver. Debes introducir en el reloj la fecha de nacimiento de Da, que se encuentra en un objeto azul sobre el escritorio. A saber: pon la manilla pequeña en el 5, la grande en el 8, la de la ventana de los días en el 7 y la de los meses en el 9.

EVITAR A GUIDO Y FLAP EN BROKEN SWORD

Hola Gertru: Me llamo Iván. Antes que nada quiero felicitaros por la estupenda revista que hacéis. Bueno, vayamos al grano. Mi prima me ha dejado el Broken Sword, y me he atascado con él. Estoy en París y, tras haber hablado con Lobinau, he abierto la ventana y he entrado en el tótem. Mi problema es que, cuando Guido y Flap entran a robar el trípode, salgo del totém y no sé donde dirigirme, porque me matan independientemente del sitio al que vaya. Espero que me puedas ayudar a solucionarlo. Gracias.

Iván (Madrid)

LA CÓMIC CONSULTA

Gertru López es la más osada de cuantas aventureras hayáis conocido jamás... incluida esa creída de Larita Croft. Y para que podáis comprobarlo, aquí os ofrecemos unas imágenes que nos muestran a Gertru en acción solucionando una de vuestras dudas.

JUEGO: Spiderman

OBJETIVO: Escalar el edificio con éxito

Muchas gracias, tesoro. ¡Por supuesto que puedo ayudarte! Tu problema consiste en que echas a correr, por lo que esos rufianes te matan de manera inmisericorde. Tienes que hacerles frente. Tú hazme caso. En vez de salir corriendo, cuando salgas del tótem empuja éste sobre ellos para tirárselo encima y dejarles fuera de combate. Hay que ser valiente. Adiós.

ATASCADO EN MEDIEVIL

¡Hola Gertru! Tu revista es fantástica! Me llamo Miguel, tengo 15 años y te escribo porque me he quedado atascado en el juego Medievil. No tengo ni idea de lo que hay que hacer en la pantalla "El Guantelete de Galoows". Yo creía que tenía algo que ver con las gemas de dragón, pero ya veo que no. Bueno, espero que me contestes. Un abrazo para todos los colegas.

Miguel (Gandía, Valencia)



Por lo que me cuentas, Miguel, creo que tu problema radica en que no logras traspasar la Puerta del Fuego. Si es así, tiene fácil solución, ya que lo único que debes hacer es ponerte la Armadura del Dragón, que se coge poco antes de esa puerta. Suerte, y hasta otra.

FAN DEL FINAL FANTASY VII

Muchas pistas

Hola Gertru: Me llamo Fernando y soy un fan incondicional de la saga Final Fantasy. Quisiera que me dijeses, si sabes, en el Final Fantasy VII, dónde se encuentra el arpa de tierra, la guía del mapamundi y la roa que florece cada mil años, ya que te los pide una persona de Mideel. Muchas gracias.

Fernando (Vitoria)





¡Desde luego! Una aquí batiéndose el cobre como una leona para traeros la información más relevante y necesaria, y me pagáis así: ¡dudando de mis conocimientos! Vamos, no te reto a duelo porque me he dejado el pad en casa, ¡qué si lo tuviera!

En lo que respecta a tu pregunta, te diré que el arpa de tierra lo obtienes al derrotar al Arma Esmeralda, la guía en el reactor submarino y la rosa al derrotar al Arma Rubí, que se encuentra en los alrededores del Gold Saucer.

Obviamente, para intentar estas misiones tienes que haber alcanzado un nivel elevado con todos los personajes, así como haber alcanzado la maestría con tus materias. Aún así, estos rivales son tan duros que acabarán contigo en escasos segundos si no sigues mis consejos al pie de la letra.

Empieza por el Arma Rubí, chocándote contra su cabeza cuando llegues a Gold Saucer. A no ser que tenga las garras clavadas en el suelo, el torso de esta criatura es completamente invulnerable, así que no te molestes en atacar cuando las tenga al aire. Cuando las clave, atácale con materias como Cuadrimagía, Bahamut, Caballeros de la Mesa Redonda o Ataque Final, que le harán bastante daño. Con todo, prepárate para revivir a dos miembros de tu equipo, porque por muy fuerte que le pegues sobrevivirá a tu ataque y lanzará un contraataque que acabará con dos miembros del grupo. Una vez revividos, repite este procedimiento hasta acabar con él y hacerte así con la rosa.

Llévale este objeto al viajero que te la ha pedido y te entregará la Materia Acuática, que, equipada, te permitirá eliminar el límite de tiempo a la hora de enfrentarte al Arma Esmeralda.

Éste es, con mucho, uno de los adversarios más difíciles de todo el juego, con ataques múltiples de 7.000 puntos de daño y 500.000 puntos de vida. Para derrotarle, equípate con la Materia Acuática, con la Ataque Final, con la de Caballeros, con Gesticular, con Invocación W y con Mega Todo. De esta manera podrás realizar dos invocaciones de los Caballeros con todos los personajes, lo que lo dejará muy debilitado. Obviamente, los Puntos Mágicos serán tu punto débil, por lo que procura estar equipado con un buen puñado de Turbo Eters.

Por último, ve a por la guía mapa. Para ello, debes ir al Reactor Submarino y transformar el Barco Fantasma en un libro. ¡Suerte!

Sydney 2000

Aquí tienes una guía rápida con todas las posibilidades que te ofrece Sydney 2000, todas sus categorías y todos los consejos que te damos para que te hagas con todas las medallas de oro. Así que ya lo sabes, ármate de mechero para machacar los botones de potencia, y prepárate a fortalecer el tríceps, porque lo vas a necesitar.





Características Generales


La ceremonia de inauguración.


Directorio nivel olímpico.


El panel de entrenamiento.

Nada más empezar, te encontrarás con 3 modos de juego distintos: Arcade, Mano a Mano y Olímpico. Los dos primeros no guardan secretos para habituales de los juegos de olimpiadas. En el Arcade jugarás contra la Play a lo largo de las doce pruebas que tiene el juego. Como de costumbre, podrás elegir entre tres niveles de dificultad (fácil , medio y difícil) así como varias configuraciones para el mando, etc.. Tranquilo, porque este modo de juego no reviste una gran dificultad, al menos comparado con lo que te espera...
En el modo Mano a Mano podrás jugar contra algún colega y medir tus fuerzas con él. También tendrás acceso a todas las categorías del juego.
La gran novedad de Sydney 2000 es el modo Olímpico, que consiste en un novedoso sistema de entrenamiento, personal y diferente para cada una de las categorías. Del resultado de los diferentes entrenamientos saldrá la capacidad del deportista en cuestión en la categoría elegida. Esto quiere decir que te tienes que esforzar mucho en obtener un buen resultado en cada uno de los modos de entrenamiento si quieres aumentar la fuerza bruta, agilidad o destreza de tus deportistas, y convertirlos en fueras de serie. Así irá aumentando la dificultad desde las primerizas pruebas de acceso hasta la clase olímpica, pasando por el campeonato. Atención, porque cada categoría olímpica tiene distintos modos de entrenamiento.
Así las cosas, vamos a hacer un rápido, pero intenso, recorrido por el modo de juego Olímpico para que te sirva de guía y no te encuentres ningún problema a la hora de jugarlo.



Modo de juego olímpico

De primeras tendrás acceso a las doce disciplinas del juego, pero para llegar a la olimpiada antes deberás batir 3 marcas en cada una de las pruebas.
Una vez superadas las marcas habrás conseguido llegar a los juegos, y de nuevo te enfrentarás a entrenamientos y a duras pruebas. Ni que decir tiene que las marcas que tendrás que batir en las olimpiadas serán mucho mas duras y complicadas que las de las pruebas de acceso. Aquí puedes ver los tipos de entrenamiento, y descubrir para qué pruebas son necesarios.




Banco de pesas


La pared luminosa


Salto a dos pies juntos


Salto comba

• BANCO DE PESAS (BENCH PRESS).

→100 metros lisos, Halterofilia,

Combina la potencia con el ritmo. Dale a los botones de Fuerza y mantén apretado el botón de Acción a lo largo de toda la maniobra de bajada y subida de la pesa, soltándolo sólo cuando la pese esté arriba. Repite el proceso tantas veces como haga falta. Si sueltas Acción en medio de la maniobra de subida o bajada, perderás fuerza y te golpearás el pecho con la barra, perdiendo unos segundos que son realmente muy valiosos.

• PISTOLETAZO DE SALIDA (STARTING PISTOL).

→100 metros lisos, Ciclismo

Calibra la rapidez de respuesta. Tienes sólo un segundo para reaccionar a un pitido y apretar el botón de la derecha de los botones direccionales.

• PARED LUMINOSA (LIGHT WALL).

→110 metros lisos vallas, 100 metros estilo libre (Natación).

Mide habilidad y rapidez de respuesta. Dale a la dirección según se enciendan luces a izquierda, derecha o centro.

• SALTO DE VALLA A PIES JUNTOS (HURDLE HOPS).

→110 metros lisos vallas, Triple salto de longitud.

Combina potencia con ritmo. Dale a los botones de Fuerza y un golpe a Acción cuando estés preparado (el indicador de la potencia debe llegar al color verde) para poder saltar.

• CINTA ANDADORA (TREADMILL)

→100 metros lisos, Triple salto, Lanzamiento de Jabalina, Salto de altura.

Aquí, el secreto para hacer la prueba es combinar la potencia con la rapidez de respuesta. Dale a los botones de Fuerza, pero no le quites el ojo a los paneles rojos de la derecha. Deberás pulsar Acción a toda velocidad cuando se enciendan.

• SALTO COMBA (SKIPPING).

→110 metros lisos vallas, Ciclismo olímpico.

En esta prueba lo fundamental es calibrar la rapidez de respuesta. Para ello, tienes que pulsar izquierda o derecha en los botones de dirección según te indica el pie dibujado, o el de Acción si lo que se marcan son los dos pies. Fácil, ¿no?

Las ventajas de un buen entrenamiento

Si cumples el entrenamiento establecido para cada prueba, mejorarás los distintos aspectos físicos y morales de tus atletas, hasta llevarlos al límite de la perfección. Aquí tienes desglosadas las aptitudes que lograrás, según cada tipo de deporte, si completas el entrenamiento.

- **100 metros lisos:** Fuerza corporal superior e inferior. Destreza. Moral.
- **110 metros vallas:** Fuerza corporal superior e inferior. Destreza. Moral.
- **Lanzamiento de jabalina:** Fuerza corporal superior e inferior. Destreza. Moral.
- **Lanzamiento de martillo:** Fuerza corporal superior e inferior. Destreza. Moral.
- **Triple salto de longitud:** Fuerza corporal superior e inferior. Destreza. Moral.
- **Salto de altura:** Fuerza corporal superior e inferior. Destreza. Moral.
- **Tiro olímpico:** Precisión. Recuperación tras culatazo. Destreza. Moral.
- **100 metros libres (Natación):** Fuerza corporal superior e inferior. Destreza. Moral.
- **Salto de plataforma (10 m.):** Fuerza. Flexibilidad. Destreza. Moral.
- **Halterofilia (super pesados):** Fuerza corporal superior e inferior. Destreza. Moral.
- **Ciclismo olímpico:** Fuerza. Flexibilidad. Destreza. Moral.
- **Slalom de kayak:** Fuerza. Flexibilidad. Destreza. Moral.


Levantamiento pesas de pie

• LEVANTAMIENTO DE PESAS DE PIE (STANDING PRESS).

➔ Lanzamiento de jabalina.

Combina potencia con ritmo. Dale a los botones de Fuerza y combina con los botones de Acción. Manténlo durante la bajada y subida de las pesas.

• FONDOS EN PARALELA (DIPS).

➔ Lanzamiento de jabalina, Lanzamiento de martillo.

Mide la potencia bruta. Métele caña a los botones de Fuerza.

• ABDOMINALES (SIT UPS).

➔ Lanzamiento de martillo, 100 metros libres (Natación), Salto de plataforma, Slalom de kayak.

Combina potencia con ritmo. Sin parar de pulsar Fuerza, pulsa Acción antes de cada bajada, una vez por abdominal.

• SALTO DE VALLAS SEGUIDAS A PIES JUNTOS (HEIGHT DEPTH JUMP).

➔ Salto de altura.

Hay que combinar potencia y ritmo. Para ello, tendrás que pulsar Fuerza a toda velocidad y Acción para saltar. Ojo, debes pulsar Acción rítmicamente y, un poco antes de que llegues al suelo, debes pulsarlo para saltar de nuevo y no tragarte la valla.


Fondos en paralela

Abdominales


Tiro al pato

• TIRO AL PATO (DUCK SHOOT).

➔ Tiro olímpico.

Afina la puntería. Mueve el cursor de dirección como si de la mira se tratara y pulsa Fuerza para disparar.

• FONDOS EN SUELO (PRESS UPS).

➔ Triple salto de longitud, Slalom de kayak.

Combina potencia con ritmo. Debes, sin descuidar los botones de Fuerza, mantener apretado Acción desde el principio de la flexión hasta el final, soltando un momento entre una y otra.

• SUBIDA POR BARRA (POLE CLIMB).

➔ Salto de altura, Salto de plataforma.

Combina potencia y paciencia. Accionando Fuerza, pulsa Acción y manténlo pulsado para bajar.

• BALÓN MEDICINAL (MEDICINE BALL TWIST).

➔ 100 metros estilo libre (Natación), Slalom de kayak.

Calibra la coordinación y la rapidez. Pulsa izquierda o derecha en el cursor de dirección según se encienda el aro. Combínalo con el botón de Acción si el aro que se enciende es el de abajo.


Fondos en suelo


Balón medicinal


Interceptación

• FLEXIÓN DE RODILLAS CON PESAS (SQUATS).

➔ Halterofilia

Combina fuerza y ritmo. Dándole con rapidez a Fuerza, pulsa y mantén apretado Acción desde el comienzo de la flexión hasta el final, levantando el dedo para comenzar una nueva flexión.

• ESTIRAMIENTO (STANDING STRETCH).

➔ Salto de plataforma.

Calibra la rapidez de reacción. Mueve muy rápidamente el cursor en la dirección que te indica la flecha.

• INTERCEPTACIÓN (ARC INTERCEPTION)

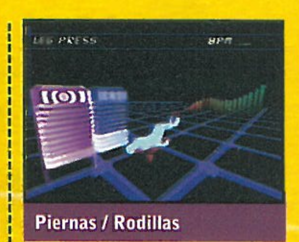
➔ Tiro olímpico.

Desarrolla la concentración. Mueve el cursor de dirección y intercepta el arco descrito que avanza hacia ti.

• CONTROL DE CULATAZO (RECOIL CONTROL).

Tiro olímpico.

Ayuda a recuperarse de la pérdida de mira por


Piernas / Rodillas

el culatazo. Mueve el cursor de dirección y dispara todas las veces que puedas a la diana central, procurando no alejarte mucho del objetivo por el retroceso del arma.

• RODILLAS (LEG PRESS).

➔ Lanzamiento de martillo, Ciclismo olímpico.

Combina potencia con ritmo. Además de Fuerza, debes mantener apretado Acción al flexionar y estirar las piernas soltando al llegar a cada posición.

• PRUEBA DE FUERZA (TEST YOUR STRENGTH).

➔ Halterofilia

Calibra la potencia bruta. Debes darle a los botones de power como un poseso durante el tiempo que te da el juego (hasta que se encienda el marcador azul de tiempo). Si logras que se coloree todo el marcador de potencia antes de que el tiempo se acabe, la bola subirá y habrás pasado la prueba.







Cómo conseguir el oro



100 metros lisos





•En esta categoría gana el que mas rápido le dé a los botones de Fuerza, pero si vas subiendo la velocidad poco a poco, de menos a más, el marcador de energía se llenará del todo y volarás sobre la pista como un águila.



100 metros vallas

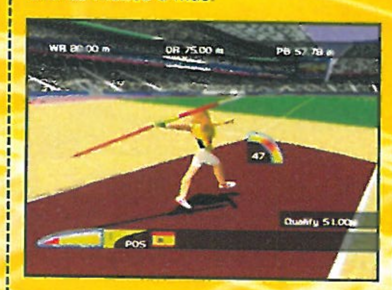


•Te recomendamos que le des a los botones con una intensidad creciente.
•Si no quieres tirar todas las vallas, tienes que andarte con tiento y saltar con bastante antelación. Pero tranquilo. Es mucho más fácil de lo que parece, y a poco avispado que seas, pronto le cogerás el tranquillo.
•Así mismo, puedes arañar unas décimas si pulsas Acción un poco antes de llegar a la meta, cuando ya no te queden vallas que saltar. Sí, sabemos que es poco, pero de poco depende una carrera.



Lanzamiento de jabalina

• De nuevo, es importante que la intensidad con que das a los botones sea de menos a más.

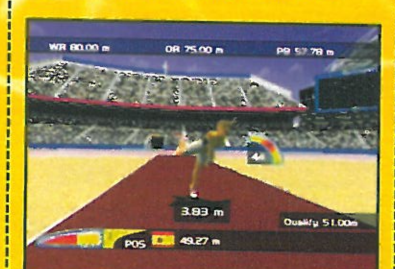


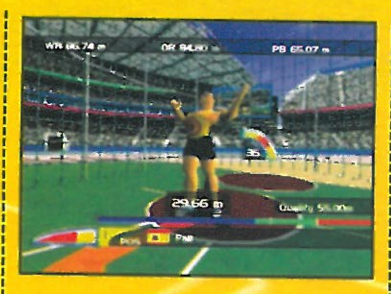
• No pulses Acción en cuanto salga el indicador de ángulo, espera un poco (sin pasarte porque sino será nulo) y así lanzarás la jabalina en el borde mismo permitido y lograrás una marca mucho mejor. ¡Haznos caso!
• No existe una gradación perfecta de ángulo, depende de muchos factores; de la fuerza conseguida, del resultado de los entrenamientos, etc.. Con todo, la gradación que mejores resultados da está entre 40º y 50º.



Lanzamiento de martillo

• Como siempre, machaca los botones de menos a más.
• Primero se marca un par de vueltas sobre la cabeza con el martillo para ir cogiendo fuerza y luego empieza a girar con el cuerpo y el martillo. En ese justo momento debes estar muy atento, ya que has de combinar dos informaciones simultáneas. Por un lado tienes que pulsar Acción para conseguir un buen ángulo cuando la flecha roja que aparece en el suelo haya dado una



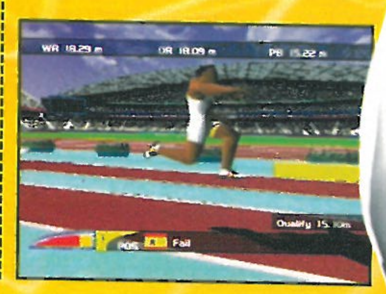


vuelta y cuarto, y luego soltarlo cuando ésta haya llegado al arco de validez.
• Habrás visto que sobre el atleta hay una línea tricolor (azul, verde y roja) . Cuando sale la flecha roja, aparece una marca blanca en la zona azul que avanza hacia la verde. Si consigues simultanear la pulsación de Acción con lo arriba explicado y con el comienzo del color verde, y soltar en el arco de validez de tiro coincidiendo con el final del color verde (sin llegar al color rojo), lograrás un tiro de medalla de oro. En cualquier caso, se consiguen muy buenos resultados atendiendo tan sólo a una de las dos informaciones. Como siempre, tú decides.
• Al igual que en el lanzamiento de jabalina, el arco de grados que mejor resultado te va a dar está entre 35º y 45º-50º. Por supuesto, todo depende de la fuerza que hayas acumulado, del entrenamiento y de tu habilidad.



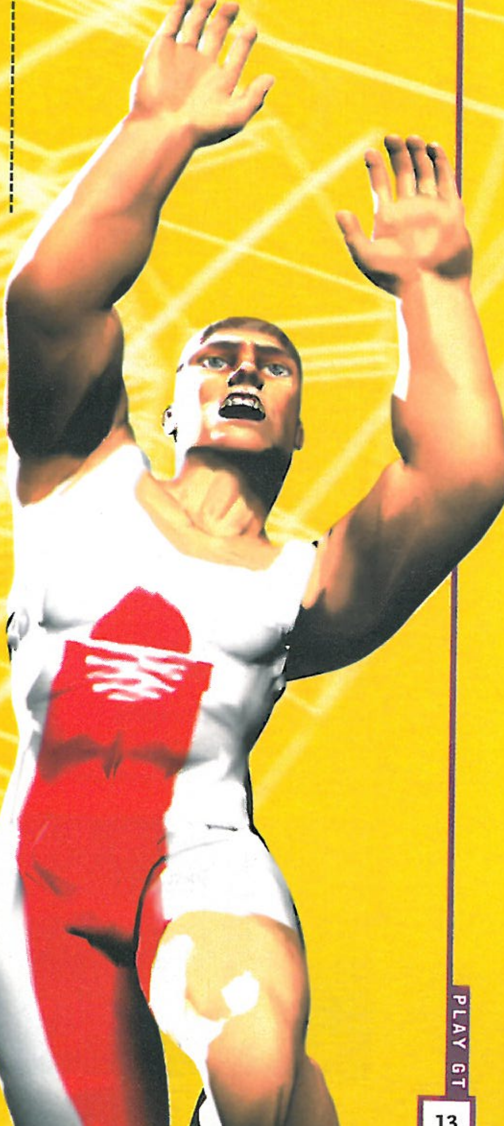
Triple salto de longitud

• Es complicado, pero hay un punto exacto en el que hay que darle al botón de Acción y mantenerlo pulsado durante un instante para conseguir un buen ángulo de salto.
• Para lograr una buena gradación en los siguientes dos saltos, debes estar



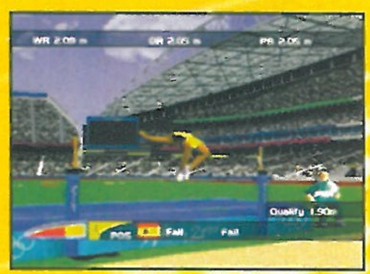


muy atento y pulsar Acción cuando el ángulo haya llegado a un punto interesante. En cuanto toques el suelo con el pie aparecerá el marcador de grados subiendo; páralo con Acción.
• Mas o menos, la gradación que tienes que lograr en este tipo de saltos está en el arco de 25º a 35º-40º, tanto en el primero como en los otros dos.



Salto de altura





• A la hora de coger mucha velocidad en carrera lo ideal es que pulses los botones con intensidad creciente. Así llegarás a la marca elegida mucho más fuerte.

• Antes de empezar el salto te preguntarán si quieres saltar esa marca. Puedes decidir si saltarla o no, lo que te permite ir directamente a la altura que te interesa.

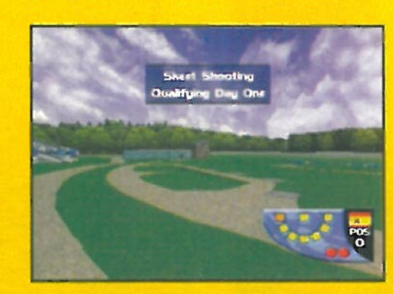
• Cuando la opción sea "Sí" o "Salir" quiere decir que ya has saltado la altura requerida para el nivel en el que estás, por lo que la opción es seguir saltando por placer o dejar los saltos por ahora para pasar al siguiente nivel.

• Cuando llegues a la marca a saltar pon atención, porque deberás pulsar Acción y mantenerlo pulsado durante todo el salto, soltándolo sólo para pasar las piernas, porque si no lo haces, éstas podrían tirar la barra.



Tiro Olímpico

• Lo mejor es que no muevas bruscamente la mira de la escopeta, porque se va de farra a la mínima.





•Mantén quieta la mira justo donde te la coloca el juego. Así, sólo deberás subirla un poco en cuanto salga el plato y disparar. Si eres habilidoso, el acierto está asegurado.

• En los tiros finales, en los momentos en los que se enciende el cuadrado del medio, lo más recomendable es que te lleves el cursor al lado contrario de donde sale para tener un poco más de tiempo el plato a tiro. Hazlo así y te será mas fácil dar en el blanco.

• Ten cuidado con el culatazo, sobre todo cuando sean dos los disparos a efectuar. Un culatazo mal controlado hará que pierdas el siguiente plato.



Natación 100 M. libres



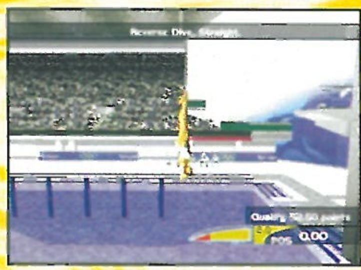
• Como en los 100 metros lisos, todo es cuestión de velocidad, así que ármate de mechero y deslízalo a toda velocidad sobre los botones hasta sacarles brillo.

• Prepara tu brazo para una larga carrera. Si ves que te cansas, puedes llamar a un amigo que te sustituya... Y es que por mucho que lo intentes, no hay manera de aguantar 65 segundos a tope. También puedes pausar para recuperar tus gastadas energías.



Salto de trampolín





Te van a dar opción para que elijas entre seis tipos de salto distintos, cada uno de ellos con pequeñas variedades, que pasamos a describirte.

Armstand forward somersault straight (salto mortal derecho delante brazos arriba). Ésta modalidad tiene diecinueve variedades distintas de salto cada una, con diferente valoración y dificultad. La opción es tuya.

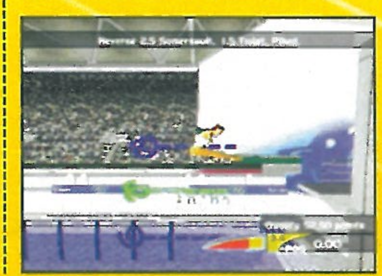
Forward dive, half twist straight (clavado adelante, media vuelta derecho). Ésta modalidad de salto te permite elegir entre doce variaciones.

Inward dive, straight (clavado hacia dentro, derecho). Si eliges éste salto podrás optar a un abanico de diecisiete modalidades diferentes . Ya sabes que cada uno tiene una dificultad y una valoración distinta. Elige algún salto difícil, son los mas divertidos.

Reverse dive, straight (clavado hacia atrás derecho). Podrás decidirte a realizar entre quince modalidades.

Back dive, straight (clavado de espaldas derecho). Dieciséis posibles variaciones de salto a elegir.

Forward dive, straight (clavado adelante derecho). Dentro de esta





modalidad podrás elegir un salto entre diecinueve opciones posibles.

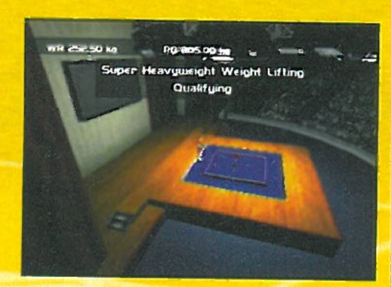
En ésta categoría el significado de los mandos varía. Dependiendo de la configuración que hayas elegido para tu pad, tendrás que darle a unos botones o a otros. De cualquier manera, tranquilo, que esta explicación te será útil para todas las configuraciones: Para coger un buen nivel de energía le tienes que dar al botón que hayas elegido como representación de "set power" en el momento en que tu indicador de energía esté al máximo. Una vez que hayas saltado, te aparecerán unos símbolos de colores en el recorrido de caída. Atención, tienen diferentes significados; el verde te indica que debes pulsar el botón que has elegido en representación de "twist", el azul indica que pulses "roll" y el color rojo te pide que acciones el botón de "position".

Debes pulsar éstos botones en el momento exacto en que pasas por ellos, o de lo contrario, tardarás un poco y no te dará tiempo ha efectuar el siguiente movimiento.

Como te podrás imaginar, las valoraciones mas altas a la hora de elegir un salto están en función de la cantidad de movimientos diferentes que necesites hacer para llevar a cabo con éxito el mismo.

Las diferentes valoraciones también te indican que el salto que vas a realizar, además de ser mas o menos difícil, está diferentemente valorado por el jurado. ¿Esto que quiere decir? Muy fácil, que si eliges un salto con una valoración alta (de 2.9 a 3.5) te arriesgas a que no te salga bien, pero si lo haces correctamente lograrás una puntuación mucho más alta, lo que te ayudará a llegar al podio.

Halterolfilia



• Pulsa con una intensidad creciente los botones de "power" y cuando la línea blanca que aparece en tu marcador de energía llegue a la primera marca pulsa "action", y verás como tu levantador eleva sus pesas hasta su cintura y luego, agachando el cuerpo, se la coloca en el pecho y de ahí pasa a estirar el cuerpo con la pesa al pecho. En ese momento la línea blanca llegará a la segunda marca, y deberás pulsar de nuevo "action". Aumenta la intensidad de pulsación del botón "power" durante el tiempo necesario para que los tres círculos que ves a la



derecha de la pantalla se coloreen de blanco, y entonces podrás dejar de pulsar "power" y descansar el músculo.



Sprint de ciclismo





• Ésta prueba no tiene mas secreto que pulsar los botones de "power" como un poseso.

• Los consejos dados en la categoría de natación son perfectamente aplicables a ésta disciplina, así que prepara el mechero...



Slalom de Kayak

• Ésta prueba se desmarca bastante del resto. Para empezar, no es una categoría en la que debas hincharte a pulsar el "power", no. Con pulsar de manera continuada los botones de "forwards" -avanzar- (sea cual fuere la configuración de mando que hayas elegido) para remar hacia delante y backwards -retroceder- para remar hacia atrás, podrás avanzar sin problemas. Vamos, que no tienes que



aporrear los botones como un loco y sin descanso para llegar el primero.

• Te vas a encontrar en medio de un circuito con una corriente muy fuerte, que hará que no puedas maniobrar todo lo bien que te gustaría. Ánimo, siéntate tranquilo y desconecta el móvil. No es tan difícil como parece.

• La prueba en sí no tiene mucho que explicar. Debes atravesar unas marcas determinadas (en el entrenamiento son sólo 20, en las olimpiadas son 23.) en un tiempo mínimo que te dan. Tienes la posibilidad de remar hacia delante, hacia atrás, esquivar obstáculos y, obviamente, girar a izquierda y derecha. No te confíes, no es tan sencillo como parece, pero si muy divertido. Así que queda claro que tus enemigos son : el reloj que corre y la corriente que te arrastra (a saber dónde).

• Pon atención a si el número de la marca que pretendes atravesar está tachado en rojo, ya que si es así no debes atravesarlo, sino sobrepasarlo (sin atravesar el siguiente). El número tachado en rojo te indica que debes atravesar la marca en dirección contraria (da igual si lo atraviesas remando hacia delante o hacia atrás).

• Es importante que sepas que te pueden penalizar, y que hay varios motivos por lo que esto puede pasar:

• Por saltarte alguna marca y no atravesarla (no basta con lo que tu creas, te lo tienen que dar por válido), y sí atravesar la siguiente.





• Por golpear alguno de los dos palos que conforman la marca. Esta es una penalización pequeña, uno o dos segundos, pero a veces la victoria estriba en uno o dos segundos arriba o abajo. Ten ojo con éstas cosas porque pasan inadvertidas.

• Por atravesar una marca en dirección equivocada . Ésta es la penalización mas alta que te puede caer, porque te sumará la friolera de 60 segundos mas o menos. Ten cuidado.

Pues así acaba ésta guía rápida (no tan rápida) del juego oficial de las olimpiadas Sydney 2000 . Esperamos que te divierta tanto como a nosotros este original juego (todo lo original que puede ser un juego de olimpiadas). Ya sabes, con paciencia, entrenamiento, tesón, y horas de juego, conseguirás el oro. ¡Dale al tríceps y al mechero y hazte con todas las medallas olímpicas!



Driver

Sin duda, Tanner es un hombre al que le gusta vivir al límite. ¿Qué otra cosa podría llevar a un policía a infiltrarse en la mafia haciéndose pasar por "conductor", y teniendo que realizar para ellos todo tipo de "trabajitos"? Afortunadamente tenía nuestra guía, y gracias a ella aprendió a conducir como nadie y a salir de situaciones comprometidas. ¿Qué?, ¿te animas a imitarle?





CONSEJOS GENERALES

Antes de afrontar las 44 misiones de que consta el juego, sería recomendable que eligieras la opción "dar un paseo" para familiarizarte con los coches y las dos ciudades que en principio tienes a tu disposición. La destreza al volante la puedes adquirir con los pequeños juegos de conducción que incluye el CD de Driver y que además son muy divertidos.

Un buen método para salir airoso de casi todas las situaciones es conducir siempre que puedas sobre la línea amarilla de la calzada. Te resultará muy útil para esquivar el tráfico con mayor facilidad.

Para girar rápidamente lo mejor es usar el freno de mano. Recuerda hacer contravolante para recuperar el control del vehículo y evitar los trompos.

Ten cuidado con el coche; hacer el cabra no siempre te dará buenos resultados, ya que si destrozas el vehículo tendrás que volver a empezar. Evita los encontronazos tontos y si vas a atajar por aceras o jardines, ten cuidado con los semáforos y los árboles.

Conducir por dirección contraria en plan "Kamikaze" puede resultar fatal si chocas frontalmente con algún conductor despistado, pero normalmente encontrarás bastante menos tráfico que en sentido normal y, además, conseguirás mejores tiempos.

El mapa de la pantalla está ahí para algo: evita a la policía y anticípate a los giros pensándolos antes de llegar al cruce. Así te ahorrarás tiempo y muchos disgustos.

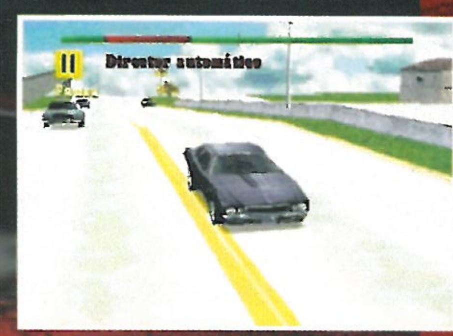
En las misiones con límite de tiempo es tan malo llegar tarde como demasiado pronto. Si ves que te acercas al objetivo con tiempo de sobra, procura despistar a la policía antes de llegar y no te metas en líos mientras esperas.

Si tu barra de delito esta vacía y estás en una misión en la que no se requiere tiempo, pórtate bien cuando pases cerca de un policía y evita que se te echen encima por cometer alguna infracción.

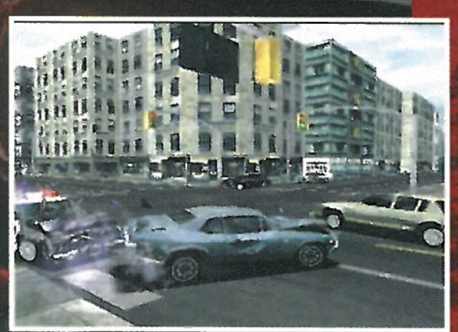
Cuando te encuentres con un control policial cortando la carretera, intenta sortearlo por la mediana. Si por cualquier cosa vieras que esto no es posible, se puede pasar pegado a la pared con bastante éxito.

Si la misión no te impone un límite de tiempo, suele ser preferible dar la vuelta y esquivar el control policial antes que destrozar el coche contra una muralla de vehículos. Recuerda: la seguridad es lo primero.

Cuando un coche de policía circula en tu mismo sentido, al llegar a su altura intentará cerrarte. Aguanta hasta el último momento y da un volantazo para incorporarte a su carril justo cuando llegues a su lado. Le harás un regate absolutamente espectacular.



Intenta avanzar por la línea amarilla.



No destroces tu coche inúltimente.



Control de policía



Un coche de policía te cierra

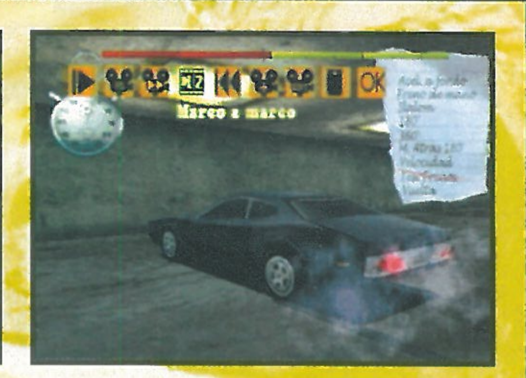


LA DIFÍCIL PRUEBA DEL GARAJE

Vamos a tratar de explicarte la manera más rápida y sencilla de superar la difícil prueba del garaje, reto imprescindible para acceder al juego en sí mismo y a las distintas misiones. ¡A ello!







Hay muchas maneras para conseguir superar esta prueba, aunque nosotros te vamos a explicar ahora el método que nos ha resultado más sencillo y con el que hemos obtenido mejor tiempo. Ten en cuenta, eso sí, que no podrás golpear el coche más de cuatro veces, o tendrás que volver a empezar desde el principio.

Obviamente, la clave está en tratar de realizar en una sola maniobra la mayor cantidad posible de retos. Por ejemplo, la prueba de "aceleración a fondo" te la validarán con toda seguridad mientras realices otras pruebas. Bueno, vamos por partes:

1. Nada más empezar, acelera al máximo y dirígete hacia la pared del fondo. Antes de llegar, frena en seco para evitar el choque, y obtendrás "velocidad" y "test de frenos", (es importante que apures la frenada todo lo que puedas).

2. Mantén el freno pulsado y saldrás marcha atrás con el coche. Cuando consigas una cierta velocidad, suelta el freno y presiona izquierda o derecha hasta que el carro quede mirando en la dirección contraria. Ya tenemos "marcha atrás 180º", una de las maniobras más difíciles de esta prueba.

3. Prepárate ahora para sacar chispas de las ruedas. Inmediatamente, oprime y mantén apretado el botón circulo a la vez que tuerces la dirección del vehículo hasta que des un giro de "360º".

4. Ahora llega el momento de efectuar el "slalom", sorteando las columnas de uno de los dos lados del garaje en un sentido y después en el contrario. Para ello, lo mejor será que no ajustes demasiado; es mucho más fácil pasarlas con un ángulo algo más abierto. A todo esto, un toque al freno de mano te facilitará mucho las cosas.

6. Nada más terminarlo, inicia la "vuelta" alrededor del garaje. Presta especial atención a no chocar con los coches aparcados para no perder tiempo, y para no acumular penalizaciones.

7. Cuando hayas acabado, sólo te quedara el giro de "180º" y el test del "freno de mano". Ve por el centro del garaje acelerando fuerte y pulsa el freno de mano, o lo que es lo mismo, el botón triángulo, y gira el volante hasta que el coche dé un cambio de sentido completo. Te validarán estas dos últimas pruebas y te darán el trabajito de conductor.

Por último, si eres de los que les gusta picarse con los amiguetes, te podemos garantizar que con un poco de práctica se puede conseguir superar esta prueba en menos de 30 segundos. Ah, una cosa más. Si pese a todo tienes problemas, mira con atención la demostración inicial.







LOS COCHES

A continuación os presentamos una lista detallada de todos los coches, en la que incluimos todas sus características. Conocerlas es imprescindible para sacarles el máximo partido.



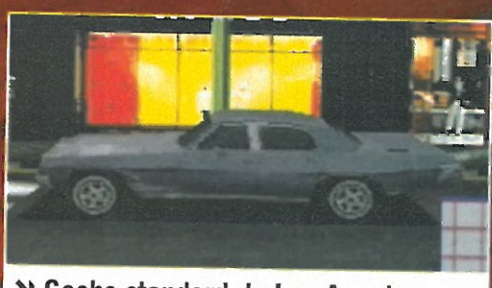
Coche standard de Miami.

El coche de Miami es un Ford Mustang de color oscuro, muy agradecido en los giros, bastante potente y un poco pesado.Eso te vendrá bien para aguantar las embestidas de los coches de la policía. Particularmente le hemos cogido un cariño especial y la verdad es que le hemos echado muchísimo de menos cuando cambiamos de ciudad.



Coche standard de San Francisco

De color plateado, tiene un control en las curvas mucho más extraño que el anterior. Al principio te costará bastante poder tomarlas con facilidad. Una vez que le cojas el truquillo, verás que es un carro muy fiable pero con tendencia a no dejar de botar cuando saltes en los cambios de rasante de la ciudad. En mojado, su comportamiento es excelente.



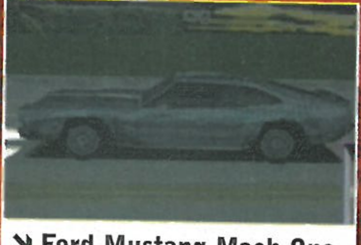
Coche standard de Los Angeles

El Buick Riviera que nos han encasquetado en las oscuras fases de esta urbe es el peor de los cuatro coches oficiales del juego. Es una especie de tanqueta pesada, en el sentido de que no alcanza demasiada velocidad, difícil de controlar, y que forzará al máximo tu pericia como conductor. Tiene, eso sí, la ventaja de que aguanta bien los golpes.



Ford Gran Torino

Este vehículo es una maravilla; muy manejable y rápido. Atrévete a realizar con él virguerías de todo tipo. De color rojo y con una banda blanca, recuerda mucho al de la antigua serie de televisión "Starsky y Hutch". Lo podrás usar en las misiones "Esconde las pruebas" y "La chatarra de Luther", y si eliges la opción de dar un paseo por la ciudad de New York.



Ford Mustang Mach One

En "Vaya superpaseo", podrás pisar el acelerador de este cochazo hasta el fondo sin ningún remordimiento. Y es que este bólido tiene una potencia increíble, lo que te permitirá alcanzar una velocidad de vértigo, que te dejará literalmente pegado al asiento. Precisamente por esto debes tener cuidado al torcer, o de lo contrario verás muy "de cerca" las esquinas.



Coche de policía

¿Por qué será que la pasma tiene el mejor vehículo del juego? Supera a los demás en casi todos los aspectos, y por si fuera poco, en lugar de claxon tiene la sirena con la que, como diría Raphael, puedes montar un escándalo de cuidado por la ciudad, así que no te reprimas. Las misiones en las que este "buga" aparece son "Roba un coche de la pasma" y "El accidente".



Coche blindado

En el ultimo trabajito, "La carrera del Presidente", tendrás en tus manos este autentico acorazado. Aguanta mucho castigo, pero es muy pesado y poco maniobrable. Su inercia hacia fuera en los giros es bastante grande y su comportamiento con el suelo mojado empeora. Aún así, con un poco de paciencia te servirá para su cometido: salvar la vida del "Presi".



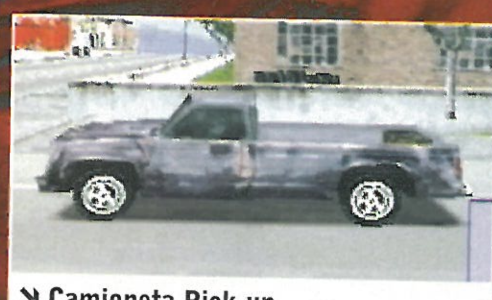
Coche standard de New York

Aquí ya cambian la cosa. Nuestro carruaje es veloz, con un nervio importante, duro y con una maniobrabilidad que te permitirá tomar los cambios de calle a mucha más velocidad. Con él vas a salir airoso de más de un apuro en las complicadas misiones de la Gran Manzana. Oh, ¡yeah!



Taxi

Es muy rápido y, lo que es mejor, puede dar un cambio de dirección usando sólo un carril de la calzada. Con este "andevamos-móvil" protagonizarás la fase "Taxi", una de las más divertidas del juego, en la que tendrás que aterrorizar a un pasajero. También estará bajo tu control en la misión "Coge un Taxi".



Camioneta Pick-up

Aunque no lo parece, esta camioneta esconde una cantidad de caballos importante bajo su aspecto de "tortuga para paletos". No obstante, el control de su volante es demasiado brusco, por lo que te puede dar un disgusto si te descuidas. Sólo lo podrás utilizar en la misión "En la camioneta".



LAS MISIONES

A continuación, te explicamos las misiones y te damos unos esquemas en los que aparece el camino que debes seguir para llegar a cada una de ellas. ¡Mucha suerte!

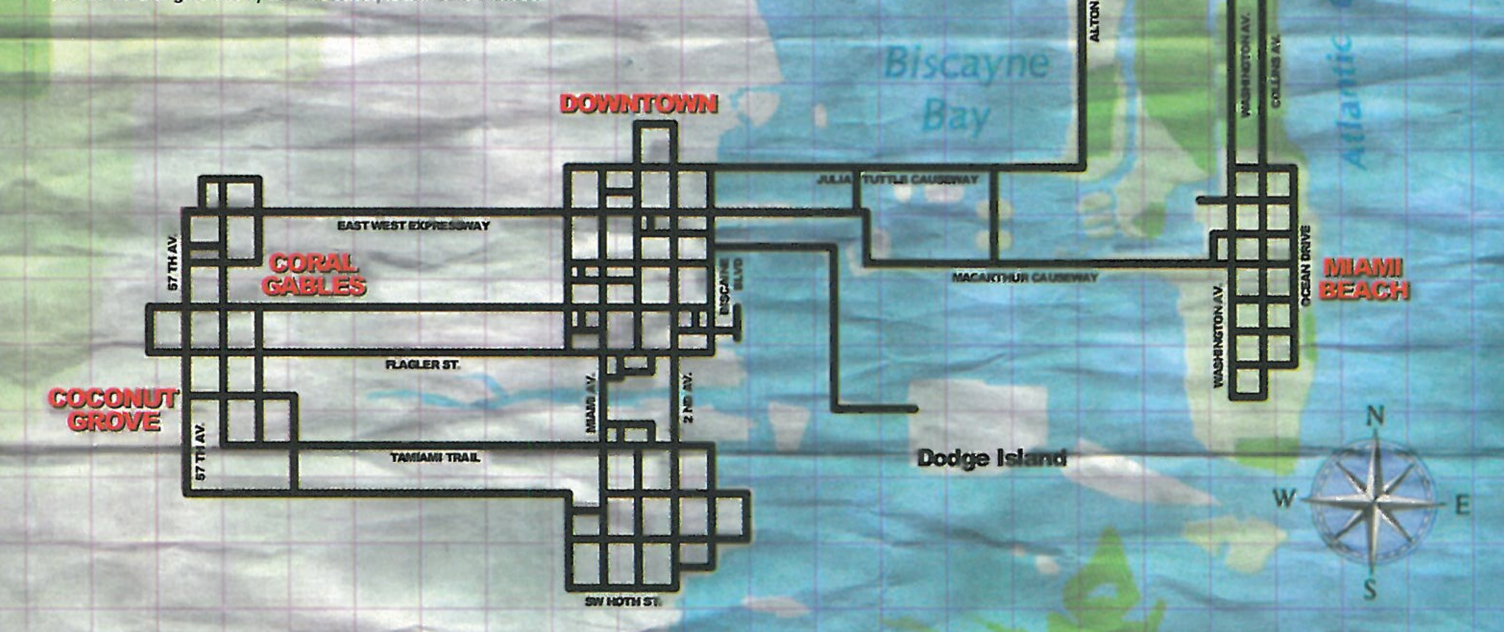
MIAMI

Ciudad de grandes contrastes. Avenidas largas que la unen con la bahía y callejones estrechos para perderse con facilidad. Autopistas de varios carriles y carreteras estrechas, muchos espacios abiertos y complejos de grandes edificios.

La impresión general es la de una ciudad limpia a la vista, en la que sus edificios no tienen demasiada altura, y con tráfico abundante. Conducir por sus calles es un auténtico placer. Por algo se van a vivir allí los famosos, ¿no te parece?

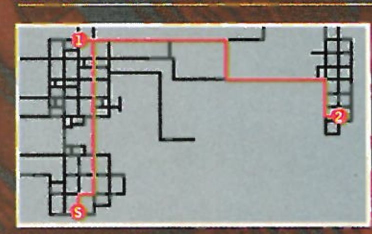
Tiene varios caminos estrechos que unen las dos avenidas de la bahía, y uno más que te lleva hasta el puerto. Los primeros te serán muy útiles para despistar a la policía cuando la lleves pegada a los talones, y tengas que quitartela de encima.

Donde sí tienes que tener especial cuidado es en los puentes de la zona de la playa, porque si los cruzas a todo gas vas a, literalmente, volar sobre ellos.



EL TRABAJITO DEL BANCO

Dificultad - Muy baja
Coche - Standard







1."Ve al banco". Tiempo: 1'20". Hay que llegar a la puerta del banco para recoger a los atracadores y ayudarles a escapar. Si llegas muy pronto saldrá un mensaje para que vuelvas después, pero tu quédate allí.

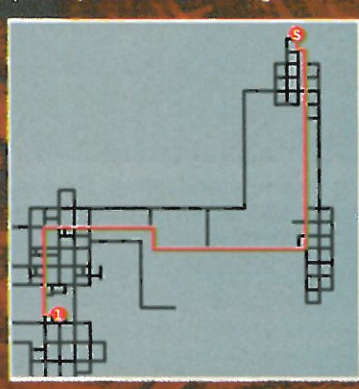
2."Ve al deposito". Sin tiempo. Ve tranquilito, da esquinazo a la policía cuando la veas a lo lejos, y llegarás sin demasiadas complicaciones.

ESCONDE LAS PRUEBAS

Dificultad - Baja
Coche - Ford Gran Torino

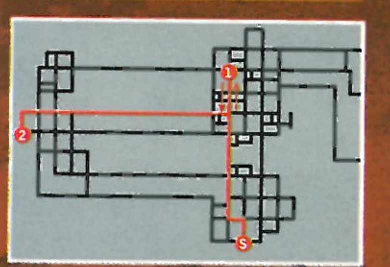
1."Lleva el coche al desguace". No hay límite de tiempo. Sigue la ruta que te indicamos y no tendrás mucha compañía. La pasma no puede llegar al destino pisándote los talones, así que despístalos antes de llegar.





EL "PASEO" DE TICCO

Dificultad - Baja
Coche - Standard



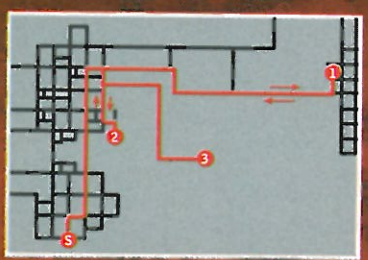


1."Recoge a Ticco". Tiempo 1'15". Tienes que recoger al tal Ticco en el centro de la ciudad. Esta fase es nocturna y los faros de tu coche alumbran muy poco.
2."Llevalo donde quiera". No hay tiempo. Llévale de visita a casa de Guy, al que disparará nada mas entrar. No puedes llegar con la "poli".



EL MALETÍN POR UNA LLAVE

Dificultad - Alta
Coche - Standard

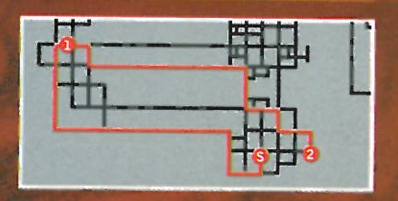


1."Ve a su encuentro". Tiempo 2'. Llega en el tiempo estipulado, no importa que llegues "acompañado".
2."Haz el cambio". Tiempo 1'35". Debes volver por la carretera que te llevó a la zona de la playa. Vas a encontrar controles, pero tu ya sabes lo que tienes que hacer con ellos.
3."Persigue al barco". Tiempo 2' 20". Usa la pistola por primera vez en el tiroteo del intercambio del maletín. Ve a todo gas hacia el embarcadero y ten cuidado con los polizontes. Cuando veas unas cajas en el puerto, arremete contra ellas y entra en las naves. Fíjate en las flechas para dar con el recorrido correcto.



EL BARRIDO

Dificultad - Baja
Coche - 1: Standard de Miami. 2: Coche pequeño de color gris claro

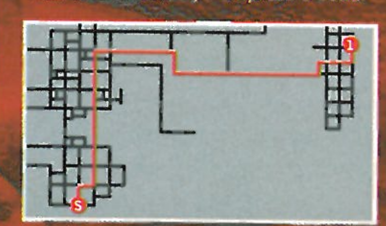


1. "Recoge el coche". Tiempo 2'. Tienes que llegar sobrado de tiempo. Al llegar no entres por la puerta que se abre del garaje, porque ese no es el objetivo. Tienes que doblar la esquina. A nosotros nos costó repetir tres veces hasta que lo descubrimos.
2."¡Sal de ahí! Sin tiempo. Con el coche plateado, tienes que volver cerca de tu hotel. Tendrás que aprender pronto a manejar este nuevo coche, porque la policía te va a echar el aliento en el cogote.

TANNER SE ENCUENTRA CON RUFUS

Dificultad - Baja
Coche - Standard

1."Reúnete con Rufus". Tiempo 2' 15". Tienes una cita en un bar con Rufus. Tu nombre ya empieza a sonar en los círculos mafiosos, y este tipo te quiere conocer en persona. Ve ligero y te sobrarán cerca de 10 segundos. Rufus te propondrá un trabajo por el que cobrarás 8.000 $.



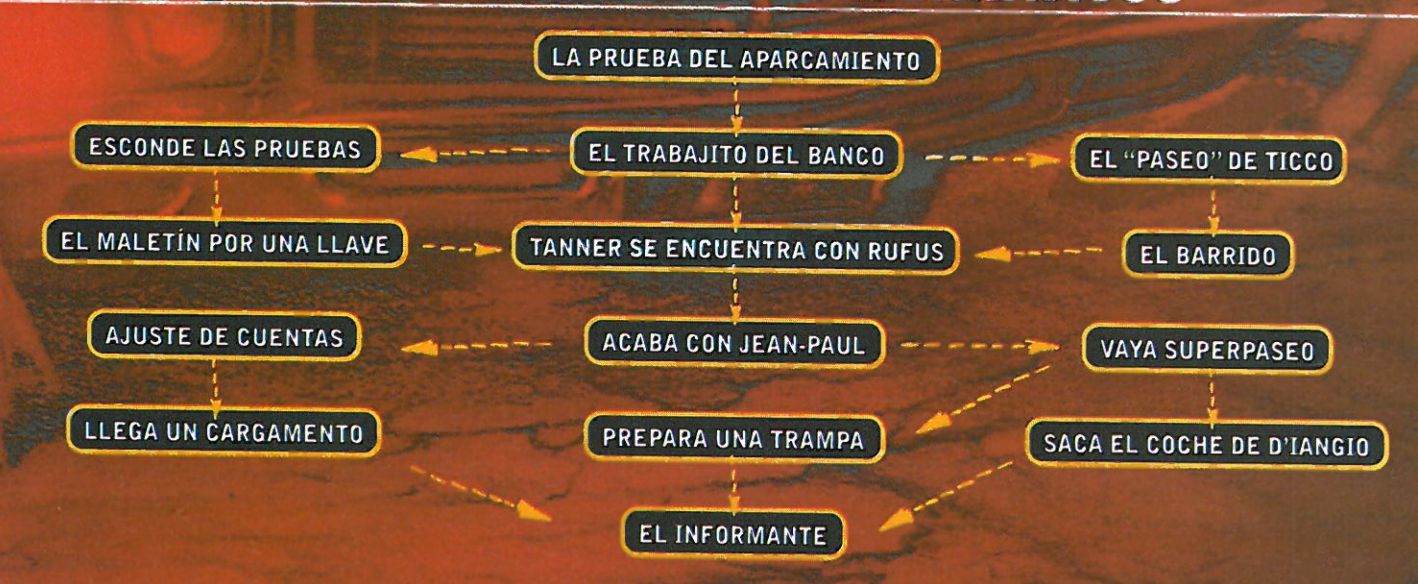
ACABA CON JEAN-PAUL.

Dificultad - Media
Coche - Standard

1."Machaca el coche blindado". El tiempo limitado varía entre 1'15" y 1'45". Este encarguito no tiene mapa, ya que el recorrido que efectúa el coche varía de una partida a otra. Si al principio consigues entrar entre la esquina y la farola, poniéndote en paralelo con él, acabarás con el coche en pocos segundos. Si se resiste, intenta rozarle los laterales. No trates de asestarle un golpe definitivo, o perderás el control de tu coche.
2."Saca a Jean-Paul de ahí". Tiempo 1'55". Desde el lugar donde destroces el coche, tienes que llevarle a la zona de Bal Harbour. El destino es una puerta de garaje que se abre al pasar y que está cerca de un jardín con una valla blanca. Mucho ojito con los controles, o terminarás muy mal.

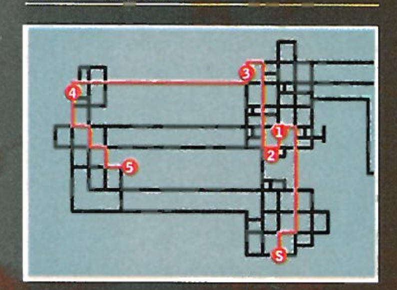


LOS RECORRIDOS ALTERNATIVOS



AJUSTE DE CUENTAS

Dificultad - Media
Coche - Standard

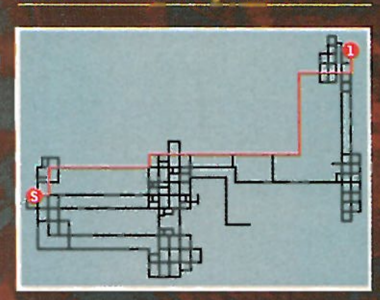


1."Acaba con los restaurantes". Tiempo 3 minutos, pero recibirás bonificaciones por cada comedor arrasado. Tienes que destrozar una cadena de establecimientos a base de entrar con el coche y llevarte las mesas por delante. Aquí te va a hacer mucha falta el mapa, porque si pierdes la orientación es probable que tengas que volver a intentarlo.



VAYA SUPERPASEO

Dificultad - Alta
Coche - Ford Mustang Mach One

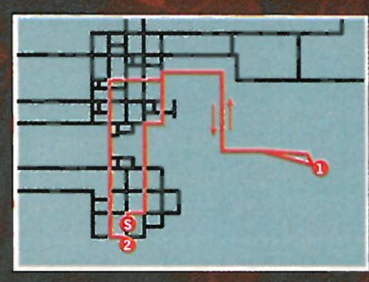




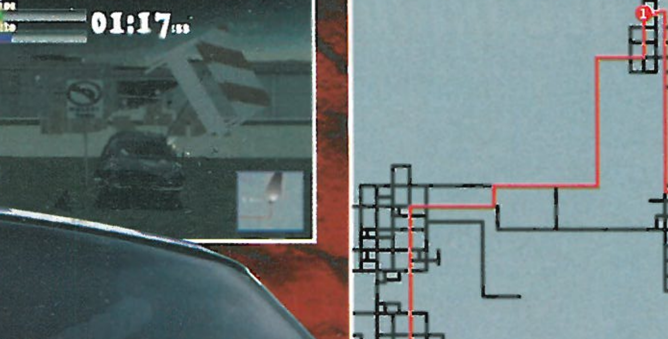
1."Lleva este cachorrito a casa". Tiempo 2'55". Llevar este coche por la noche y en el tiempo estipulado, no va a ser tarea fácil. Si la policía te pone algún control en la avenida estrecha, lo tendrás muy negro. Ten cuidado cuando estés llegando porque te vas a encontrar con un salto espectacular y además el objetivo está escondido dentro de un pequeño callejón.

LLEGA UN CARGAMENTO

Dificultad - Media
Coche - Standard



1."Recoge el material". Tiempo 2'45". En este objetivo nocturno, ve hacia el puerto por la ruta que te decimos, y una vez allí pasa entre las cajas y entra en el muelle. Tranquilo. El tiempo es justo, pero suficiente.





2."Sal de ahí y regresa al motel". Sin tiempo. Vuelve al motel, pero ten cuidado con los controles en la carretera que te lleva de vuelta.

SACA EL COCHE DE D'IANGIO

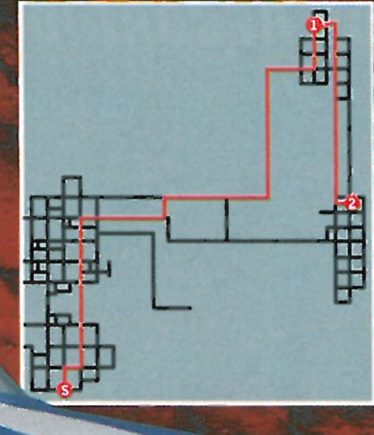
Dificultad - Media
Coche - Standard



Tiempo variable de 1'45" a 2'05". Después de asistir al final de Rufus a manos de Jessy en esta misión sin mapa, nuestro objetivo es reducir a chatarra el coche de un mafioso. Ya tienes experiencia en este tipo de objetivos, pero ahora tendrás que conducir de noche y en suelo mojado.

PREPARA UNA TRAMPA

Dificultad - Muy alta
Coche - Standard





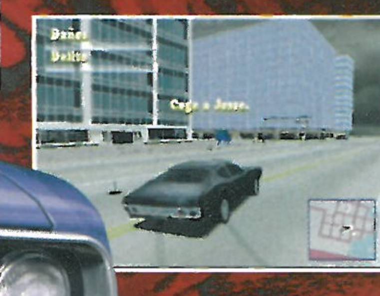
1."Destroza su coche". Tiempo 2'35". Es importante que consultes nuestro itinerario, porque en esta misión hemos fracasado varias veces y de este modo te puedes aprovechar de nuestra experiencia. Ve al objetivo y, nada más llegar, sal pitando al punto segundo en Miami Beach.
2."¡Sal de ahí! Te han traicionado". Sin tiempo. Una vez que salgas de la emboscada, no vayas demasiado deprisa para no perder al coche que te tiene que seguir. La llegada está oculta en un garaje.



EL INFORMANTE

Dificultad - Media
Coche - El standard de Miami.

En está misión tampoco hemos querido marcar el recorrido en el mapa, porque lo divertido es ir siguiendo con la vista al monorraíl que debes perseguir. Nada más salir, tienes que escapar del acoso al que te someterán dos coches de la pasma. Después, es cuestión de ir fijándote en la línea que describe la vía situada encima de las columnas, hasta el final del recorrido. Cuando el tren pare, tendrás cinco segundos para frenar tu coche en el punto indicado.



SAN FRANCISCO

Particularmente, es la ciudad que más nos gusta por su alto grado de realismo y porque en ella tienen lugar las misiones más divertidas.

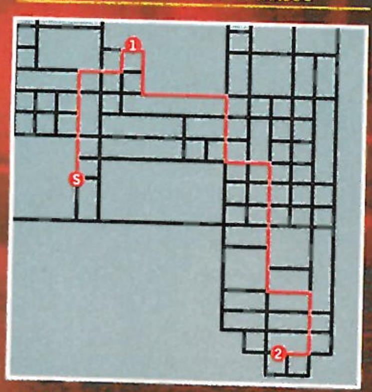
¿Quién no ha visto alguna vez en alguna película una persecución de coches por estas calles? Pues bien, ahora vas a poder revivirlas en este increíble escenario que te brinda todos los detalles para que disfrutes a tope. Vas a encontrar el barrio chino, el Golden Gate, los tranvías, que más de una vez te pondrán en un aprieto, y los espectaculares saltos cuando coronas los cambios de rasante del final de sus calles en cuesta. Vamos, que las descargas de adrenalina no van a faltar, no señor.

Eso sí, los postes de los semáforos están puestos con muy mala idea en las esquinas, y seguro que alguna vez te quedas encasquillado en ellos. Así pues, ya sabes: precaución, amigo conductor.

EL TRABAJITO DEL CASINO.

Dificultad - Media

Coche - Oficial de San Francisco



1."Ve al casino". Tiempo 1'10". En esta primera toma de contacto con las calles de esta ciudad, notarás que hay que prestar atención a los saltos al llegar a los cambios de rasante.



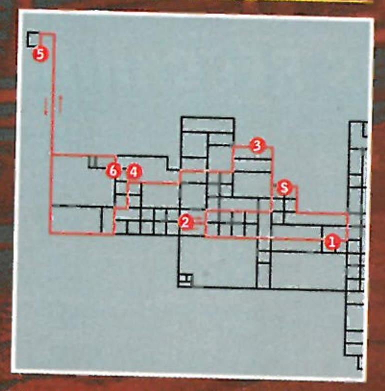
Este carro gira de una forma más extraña que el de Miami, pero se le coge el gusto más rápidamente, por lo que podrás llegar sin problemas en el tiempo indicado.

2."Ve al almacén". Esta misión no tiene límite de tiempo. El almacén que buscas se encuentra oculto por unas cajas que debes atravesar rompiéndolas. Ah, otra cosa: no puedes llegar acompañado.

EL MALETÍN

Dificultad - Alta

Coche - Standard S.F.



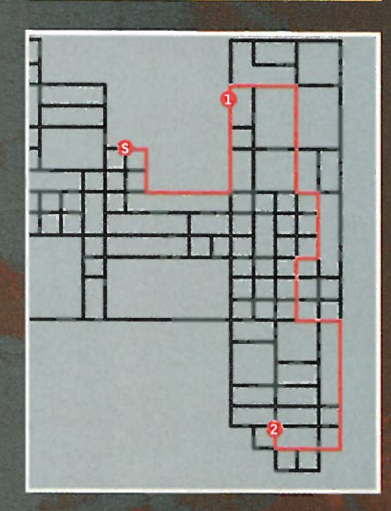
Tiempo de los tres primeros objetivos 3'30". Aquí es donde realmente vas a convertirte en todo un experto en la conducción por las calles de la ciudad de las persecuciones por excelencia.



Procura conservar tu coche en un estado aceptable, porque se te avecina una prueba muy dura. Y es que en los siguientes tres objetivos, los polis te van a enseñar lo que es un marcaje de verdad. El recorrido que te marcamos aliviará esto último un poquito, pero no te servirá de nada si no prestas una total atención a tu entorno. Para cumplir los encargos cinco y seis sólo dispondrás de 3'30".

ARMAS EN EL MALETERO

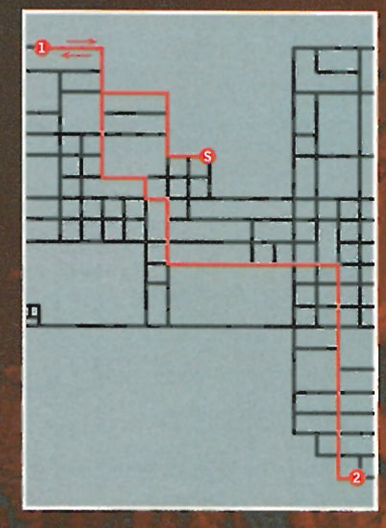
Dificultad - Baja
Coche - Standard S.F.



1."Ve a Fisherman's Wharf". Tiempo 3'20". Aprovecha que el margen de tiempo es amplio para probar todos los giros que se te ocurran, y así mejorar tu técnica.
2."Haz la entrega". Sin tiempo y no puedes llegar con la policía a tus espaldas. Es un objetivo sencillo, pero que se complica un poco a la llegada, ya que el punto de destino está oculto dentro de una parcela. Dando la vuelta a la manzana, encontrarás unas cajas que te dan acceso al interior.

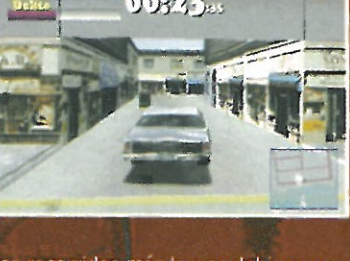
VISITA AL CENTRO COMERCIAL

Dificultad - Baja
Coche - Standard S.F.



1."Ve de compras". Tiempo 1'40". Cuando estés llegando, pasa cerca de los conos en la calle y entra por un callejón, ya que los gangsters te están esperando en un patio posterior del edificio. En cuanto monten en tu coche plateado, los agentes te bloquearan la salida, así que usa tus mejores artes para salir rápido de allí.
2."Ve al patio". Sin tiempo. Si consigues escapar te espera uno de





los recorridos más largos del juego; disfrútalo y recuerda que tienes que llegar solo, así que despista a la bofia.

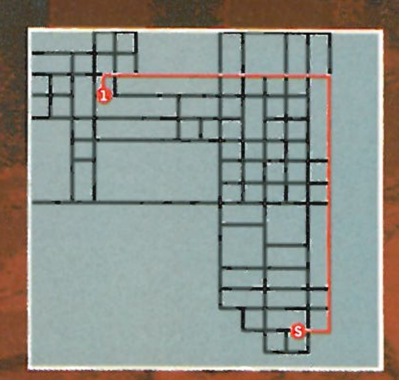
TAXI

Dificultad - Baja
Coche - ¡El taxi!

Tiempo 1 minuto. Tienes que asustar a un tipo haciéndote pasar por un taxista más loco que Mel Gibson en la película Conspiración. Es muy divertido oír al pobre hombre dentro del taxi gritar todo tipo de cosas: ¡Uhhh!, ¡Ohhh!, Pero ¿qué es lo que quiere? ¡¡Sáquenme de aquiiii!! Practica lo que aprendiste en la prueba del aparcamiento. El giro marcha atrás 180° y el de 360° conseguirán que la barra de susto se ponga por las nubes. Así mismo, otra táctica muy efectiva es una buena colisión frontal contra otro coche a velocidad moderada. Prueba y verás.

EN LA CAMIONETA

Dificultad - Media
Coche - La camioneta Pick-up



1."¡Sal de ahí!, cuidado con la caja". No hay límite de tiempo. En la parte de atrás del vehículo llevas una caja con explosivos que te pueden hacer saltar por los aires al menor descuido. Sigue nuestra ruta y evita hacer giros bruscos. La policía te va a acosar bastante y los demás conductores tendrán una especial tendencia a cruzarse en tu camino. Ten mucho cuidado, o acabarás estampándote contra ellos. Al final hay unos pequeños saltos que pueden dar al trate con la misión. La entrega tienes que hacerla entrando por un callejón con un par de tiendas chinas en las esquinas. ¡Suerte!







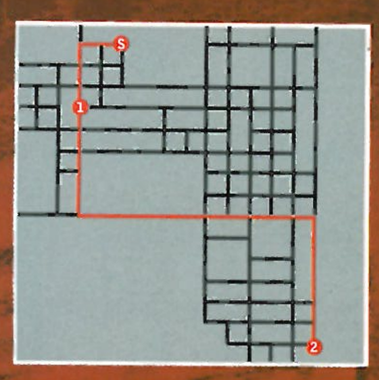


LOS RECORRIDOS ALTERNATIVOS

EL TRABAJITO DEL CASINO
EL MALETÍN
VISITA AL CENTRO COMERCIAL
TAXI
ARMAS EN EL MALETERO
EN LA CAMIONETA
COSY AL HELICÓPTERO
UNA MISIÓN PIADOSA
PUNTO DE RECOGIDA EN CHINATOWN
LA TRAMPA
PUNTO DE RECOGIDA EN HYDE STREET
TANNER Y SLATER

COSY AL HELICÓPTERO

Dificultad - Media
Coche - Standard S.F.



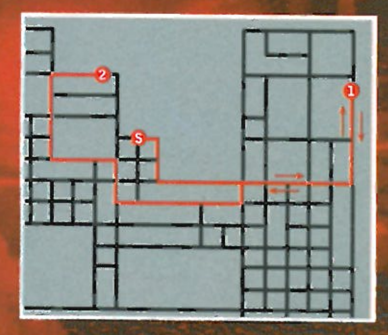
1."Recoge a Cosy". Tiempo 40". No andas muy sobrado de cronometro, así que pisa el acelerador a fondo. No importa llegar con perseguidores.
2."Lleva a Cosy al helicóptero". Tiempo 2'25". Cuidado con la calzada porque está mojada. El helicóptero se encuentra en un pequeño jardín y aunque llegues acompañado, lograrás que Cosy se monte en él.



EL PUNTO DE RECOGIDA EN CHINATOWN

Dificultad - Media
Coche - Standard S.F.

1."Recógelos". Tiempo 2 minutos.



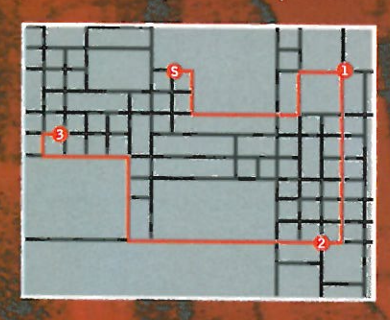
Objetivo sin complicaciones, ya que te sobrarán segundos.
2."Llevalos donde te digan". Sin tiempo. Lo único a tener en cuenta es la llegada, ya que allí habrá muchos "admiradores".



UNA MISIÓN PIADOSA.

Dificultad - Media
Coche - Standard S.F.

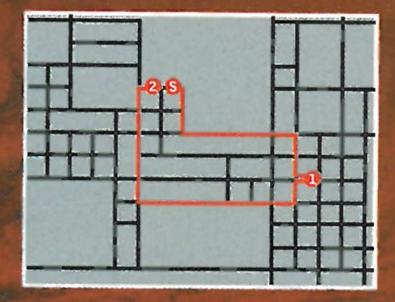
1."Ve a la cabina de teléfono". Tiempo 1'15". En cualquiera de los tres objetivos, no importará que la policía te acompañe. A esta primera



cabina se puede llegar sin dificultad en el tiempo exigido.
2."2ª cabina". Tiempo 1 minuto. Está muy cerca de donde te encuentras, por lo que se puede llegar en unos pocos segundos si pisas a fondo el acelerador.
3."3ª cabina". Tiempo 1'40". En esta misión si que tendrás problemas con el cronometro, por lo que tendrás que apurar al máximo para llegar a tiempo. Cuando llegues rescatarás a Mojo y se acabará la misión.

LA TRAMPA

Dificultad - Alta
Coche - Standard S.F.



1."Ve al garaje". Tiempo 1'30". Esta trampa no es la ultima película de Sean Connery. Aquí lo que tienes que hacer es dirigirte al garaje dándole caña, porque el tiempo es ajustadísimo. La entrada se encuentra camuflada en la fachada del edificio y, una vez que la cruces, tienes que subir por las rampas.
2."¡Es una trampa! Regresa al motel". Sin tiempo. La bofia ha bloqueado la salida con sus coches. Intenta salir sin que te destrocen el carro, y ten cuidado con el trafico.

EL PUNTO DE RECOGIDA EN HYDE STREET

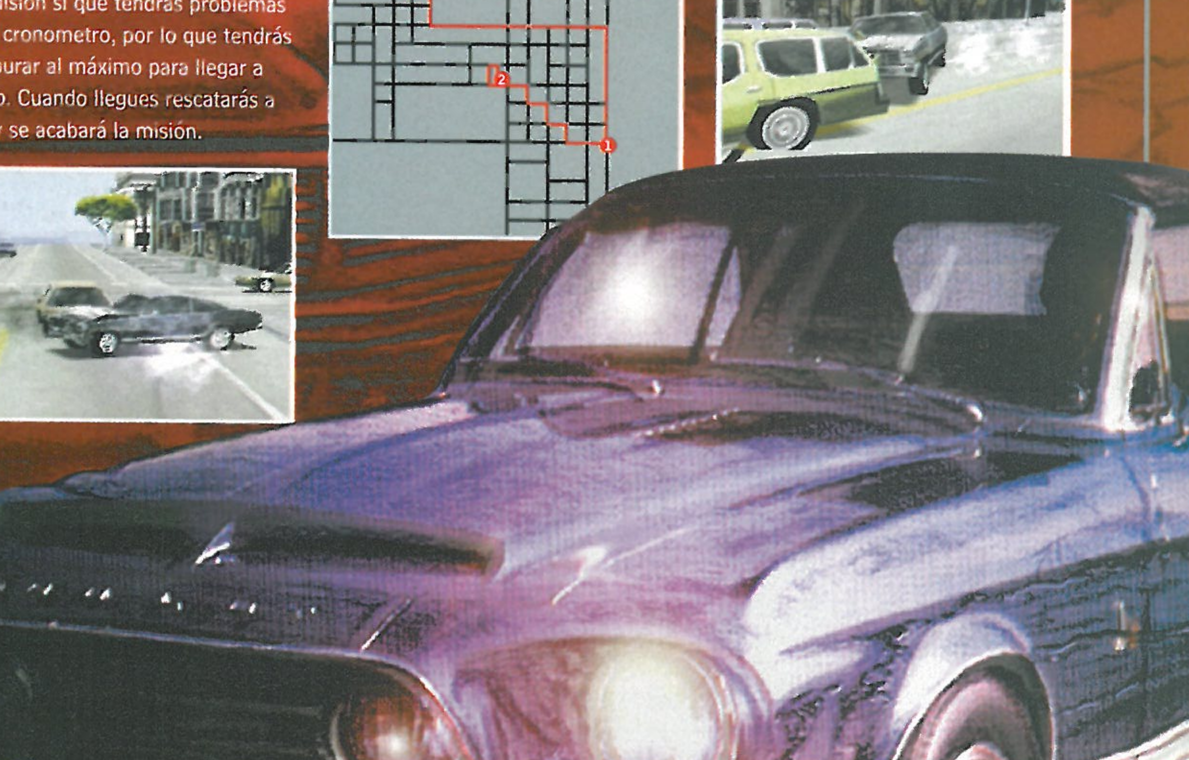
Dificultad - Alta
Coche - Standard S.F.

1."Ve a recoger a Ross". Tiempo 1'45". Ross va subido en el tranvía rojo y debes llegar al final de su recorrido antes que él. Vas muy justo, así que no te despistes.
2."Llévaselo a Castaldi". No hay tiempo. Llévalo al aparcamiento que hay en la plaza con un monolito en el centro. La entrada es subterránea y no se ve a primera vista. Procura que la barra de daños esté vacía, ya que no puedes llegar con compañía, y los policías se pegaran a tu coche cuando estés a punto de llegar.

TANNER Y SLATER

Dificultad - Media
Coche - Standard S.F.

Tiempo variable entre 1'15" y 1'25". Ya va siendo hora de eliminar la competencia de Slater como conductor. Tienes que destrozarle el coche y de paso a él que va dentro. Los dos vehículos tienen una velocidad parecida, así que intenta ponerte a su lado y rozarle los laterales. Otra táctica un poco más arriesgada consiste en intentar aprovechar un salto y caer sobre él. Con un solo golpe de estos, dejarás a Slater para el arrastre.



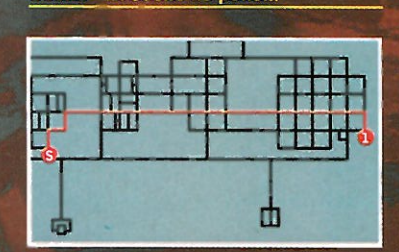
LOS ANGELES

Los objetivos a cumplir en esta ciudad se realizan todos por la noche, con lo cual el aspecto gráfico general pierde bastantes enteros y te dará la impresión que esta urbe es más fea que El Fary chupando un limón. Todas las calles parecen iguales, y además tenemos la desventaja de conducir el peor coche del juego.
Por si todo esto fuera poco, casi todas sus fases consisten en viajar de un punto a otro del mapa, lo cual acaba haciéndose un poco pesado. Pero no todo va a ser malo, tan solo tienes ocho misiones que realizar.



ROBA UN COCHE DE LA PASMA

Dificultad - Alta
Coche - El coche de policía

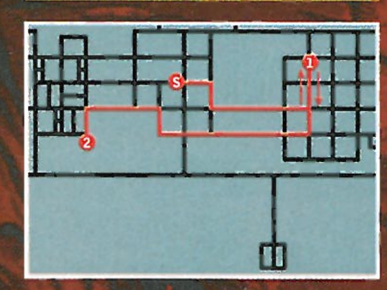


1."Lleva el coche al deposito". Tiempo 2' 45". A partir de ahora y después de despachar a Slater, solamente trabajarás para Castaldi. En esta ocasión su banda necesita un coche de policía. La condición es que hay que entregarlo como nuevo, de modo que ten especial cuidado en no cascarlo demasiado. Acuérdate de encender la sirena para que los demás conductores sepan que tienes prisa, y procuren apartarse.



LUCKY AL HOSPITAL

Dificultad - Media
Coche - Standard de Los Angeles



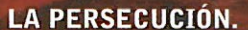
1."Ve a por Lucky". Tiempo 1 min. Vas con el tiempo muy ajustado, procura no tener errores y, cuando



estés cerca del objetivo, fíjate en un esquinazo de color rojo y un pequeño callejón. Está muy camuflado y te va a costar verlo a la primera.

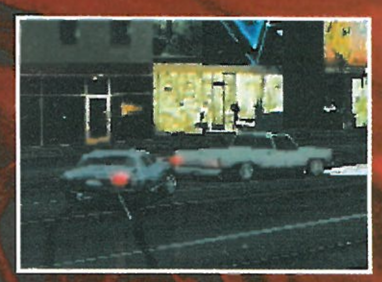
2."Lleva a Lucky al hospital". Tiempo 1'50". El único problema que tiene este servicio, es que no puedes llegar acompañado por los agentes.

LA PERSECUCIÓN.



Dificultad - Muy alta
Coche - Standard L.A.

Tiempo variable de 2'30 a 2'50". Debes evitar que Duval llegue a su destino. En esta ocasión, tu rival lleva



una camioneta. Te va a costar un mundo darle alcance y mucho más conseguir darle las suficientes veces para ganarle. Intenta adivinar hacia donde va a girar, y córtale en la curva para golpearle en un lateral.

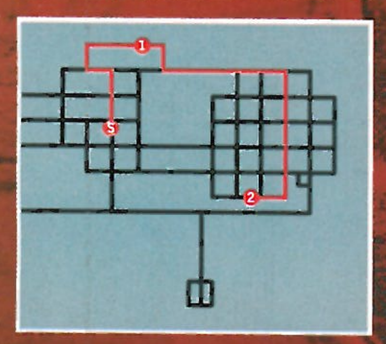


LOS RECORRIDOS ALTERNATIVOS

ROBA UN COCHE DE LA PASMA
LA PERSECUCIÓN
EL INTENTO DE ASESINATO DE MADDOX
LUCKY AL HOSPITAL
MAYA
LUCKY A LA CAMA
LA FUGA DE BEVERLY HILLS
LA CARRERA DE PRUEBA

MAYA

Dificultad - Media
Coche - Standard L.A.

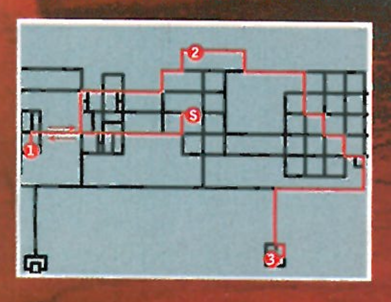


1."¡Rápido! Ve a por Maya". Tiempo 55 segundos. Tienes que recoger a Maya, (es una chica, no la abeja). No vas a encontrar presencia policial en la fase.
2."Llévala al hospital". Tiempo 1'15". La chica se encuentra fatal porque ha ingerido drogas y si no llegas a tiempo la va a palmar dentro de tu coche. Probablemente este es el objetivo más ajustado de tiempo del juego. La bajada al hospital es muy peligrosa por los continuos cruces de los coches en las intersecciones.

EL INTENTO DE ASESINATO DE MADDOX

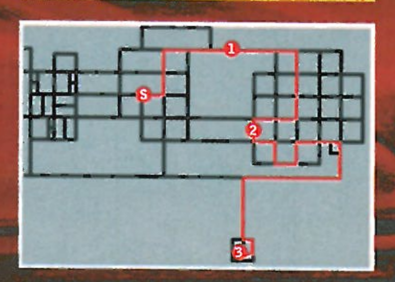
Dificultad - Muy alta
Coche - Standard L.A.

1."Recoge a los matones". Tiempo 1'41". Como en el fondo Tanner es un buen tipo, avisará a la "pasma" para evitar que Maddox muera. Los matones nos están esperando en la tercera planta del parking, así que ten cuidado de no perder mucho tiempo por las rampas.
2."Ve al teatro chino". Tiempo 2'10". Si te desorientas al salir del aparcamiento, estarás perdido. Procura conservar la barra de daños intacta porque te va a hacer falta.
3."¡La pasma! ¡Sal de ahí!" Sin tiempo. Tienes que viajar a la otra punta de la ciudad. Vas a encontrar varios controles y la llegada está oculta en un pequeño cobertizo.



LUCKY A LA CAMA

Dificultad - Alta
Coche - Standard L.A.

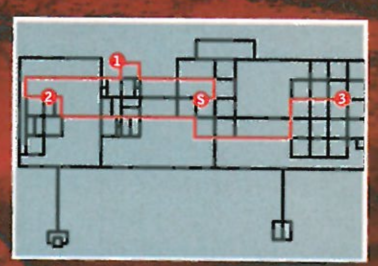


1."Recoge a los gangsters". Tiempo 1 minuto. Sin problemas, el objetivo esta cerca y te tiene que dar tiempo de sobra.
2."Sacalo de aquí". Tiempo 1 minuto. Vas apurado de reloj, pero eso a estas alturas no es nada nuevo. Además, debes llegar solito.
3."Lleva a Lucky a casa". Sin tiempo. Una vez que los matones hagan su trabajo y liberen a Lucky, tienes que llevarle a su casa. Es casi seguro que te van a poner algún control por el camino que lleva al objetivo; como no podrás evitarlos, arremete contra ellos. Cuando te acerques al destino, debes localizar la casa entre varias parecidas. Ojo, esto podría dar al traste con la misión.



LA FUGA DE BEVERLY HILLS

Dificultad - Muy alta
Coche - Standard L.A.



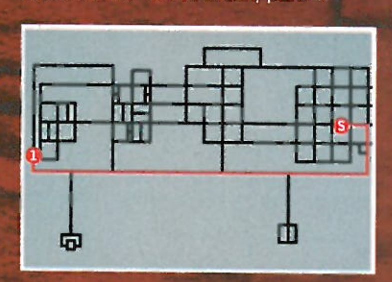
1."Ve a Beverly Hills". Tiempo 1 minuto. Está muy cerca de tu motel, así que no corras demasiado.
2."Ve al deposito". Sin tiempo. Hay que llevarles a pleno corazón de la ciudad. El único obstáculo importante es el abundante trafico. Procura que tus daños y el delito estén bajos. Ya verás pronto porque te decimos esto.
3."¡Vaya la pasma! Utiliza el piso franco". Sin tiempo. La comisaría entera te espera en el deposito. El viajecito hasta el piso franco va a convertirse en una huida desesperada para salvar la vida. Sigue el recorrido que te marcamos para aliviar un poco la presión policial.



LA CARRERA DE PRUEBA

Dificultad - Media
Coche - La patata standard de L.A.

1."Corre lo que puedas". El tiempo necesario no nos lo dicen, pero si

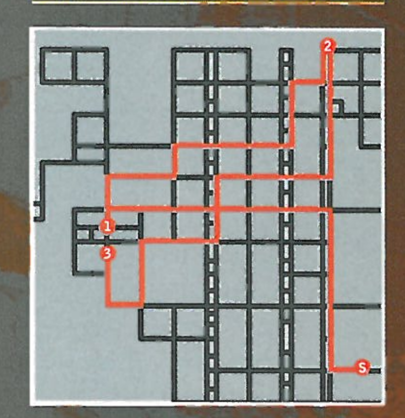


haces una marca por debajo de los 2' 20" te servirá. En esta ocasión, el encargo consiste en cronometrar el trayecto hasta un almacén, para dar un golpe días después. Obviamente, tienes que ir muy rápido y no cometer ningún error si quieres superar con éxito esta prueba. A todo esto, muy frecuentemente te dará la impresión de que no llegas nunca, debido a las ralentizaciones que aparecen en esta fase y al cascajo de coche que conduces, pero no te desesperes. Si te lo montas bien, se puede conseguir a la primera.



EL CAMBIO EN GRAND CENTRAL STATION

Dificultad - Normal
Coche - La maravilla de New York.



1."Reúnete con el contacto". Tiempo 3'20". Entramos en contacto con esta enorme ciudad. Aquí las distancias son muy largas y eso se reflejará en los tiempos asignados para las misiones. En los dos primeros objetivos no llevarás delito. Cuidado con los taxis en los cruces y no vayas a tumba abierta, ya que te sobra mucho tiempo.

2."Ve a Grand Central Station". Sin tiempo. Tienes que llevarle la llave a un tipo con un sombrero tejano. Ve con calma, pero cuidado con la policía, que no te dejará ni un solo momento.

3."¡Te están pisando los talones!". Sin tiempo. A los policías de siempre se le van a sumar, a partir de ahora, unos cadillac negros sin identificación exterior. Son muy rápidos y peligrosos, así que ojito.

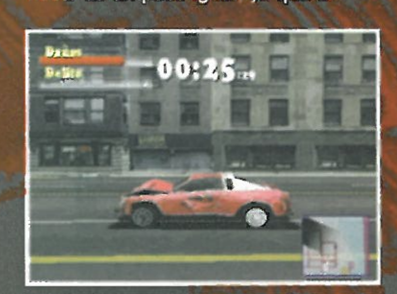
NEW YORK

New York..., New York.... que cantara Frank Sinatra, es una auténtica delicia para la vista. De realización técnica impecable, en ella se pueden ver varios edificios conocidos y el ya mítico puente de Brooklyn. ¡Qué ciudad! Detalles fantásticos como el humo saliendo de sus alcantarillas, el gran tráfico de taxis amarillos que te cierran el paso a la mínima, y los parques con estatua en el centro y todo.
La Gran Manzana es el final de fiesta de Driver, un auténtico regalo para todos nosotros y, como colofón, llegarán los fuegos artificiales con la fase más espectacular, emocionante y difícil del juego :"La carrera del Presidente".

EL MONTÓN DE CHATARRA DE LUTHER

Dificultad - Media
Coche - Ford Gran Torino

1."Lleva este montón de chatarra al patio". Sin tiempo. En realidad, en esta misión el recorrido que debes hacer da un poco igual; ya que el coche que conduces, lejos de ser una chatarra, es una autentica pasada en potencia y agilidad. Así pues, prueba recorridos alternativos, salta todas las normas de tráfico habidas y por haber, siembra el pánico en la ciudad y pásatelo como un mono. Lo único que debes tener en cuenta son dos cosas: tu barra de daños, ya que desde el principio está muy alta, y que tienes que llegar al patio sin compañía de ningún tipo.



EL ACCIDENTE

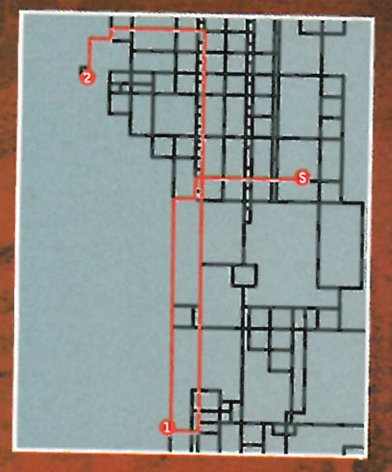
Dificultad - Media
Coche - El coche de policía

El tiempo varía de uno a dos minutos. Estamos en un callejón cerrado por una valla, esperando a que nuestro objetivo pase para machacarlo y que parezca que lo ha hecho la "pasma". No esperes a verlo cruzar, en cuanto puedas pisa a fondo y seguro que le das de lleno en el costado. Aunque falles en la primera embestida no debe darte mucha guerra, porque tu coche es bastante veloz. Pon la sirena para darle más autenticidad a la cosa.



EL RESCATE

Dificultad - Muy alta
Coche - Standard N.Y.



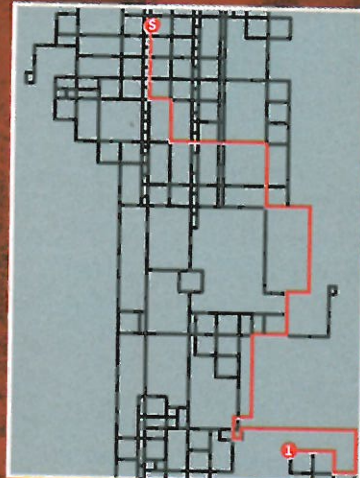
1."¡Sacalos de ahí!" Tiempo 2'40". Dirígete hasta Battery Park City. La entrada a este jardín trasero la encontrarás si te metes por un callejón entre dos edificios.
2."¡Vámonos deprisa!" Sin tiempo. Nada más rescatar a los mafiosos, se te echarán encima varios coches de la policía. Esquívalos y sal de allí lo más rápido posible. Es muy importante que hagas el recorrido marcado al pie de la letra, ya que te vas a encontrar controles hasta en la sopa, y por la avenida ancha son más fáciles de esquivar. Ah, otra cosa a tener en cuenta: No llegues acompañado.





COGE UN TAXI

Dificultad - Media
Coche - El taxi

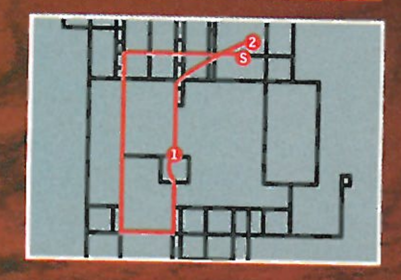


1."¡Trae el taxi aquí!" Sin tiempo. Debes entregar el taxi evitando a toda costa los golpes, ya que lo quieren en buen estado. Dirígete al puente de Brooklin, que está hasta arriba de tráfico, y manténte alejado de la policía vigilando el radar. Teniendo en cuenta esto, esta misión es muy fácil.



DESTROZA LAS RUEDAS DE GRANGER

Dificultad - Alta
Coche - Standard N.Y.



1."Destroza el coche de Granger". Tiempo 2 min. Aunque te pueda resultar extraño, el recorrido marcado no está puesto al azar. La policía te espera en el parque y, si das una pequeña vuelta, les pillarás desprevenidos y podrás machacar el vehículo sin problemas.
2."Regresa al motel" Sin tiempo. Los coches policiales que estaban esperando se te van a echar encima. Sal de allí atravesando el parque, y prepárate para una autentica operación de acoso y derribo. De camino encontrarás un parque más; crúzalo por el medio. Ah: aunque puede que te encuentres a la pasma por el camino, debes llegar solo.



LOS CHICOS DE GRANGER

Dificultad - Media
Coche - Standard N.Y.

Debemos mandar a los libros de historia a cuatro mafiosos de la banda del pobre Granger, que a este paso nos va a terminar odiando. Los coches de los gangsters son más lentos que el nuestro y además no esperan nuestra llegada. Aprovecha esto y dales un buen mamporro. La policía solo aparecerá al final, aunque en un gran numero. Esquívales como tú sabes, y ve a destrozar al cuarto coche para terminar la misión.



LOS NEGATIVOS

Dificultad - Media
Coche - Standard N.Y.

Debes recuperar unos negativos que lleva un tipo a bordo de un taxi. El tiempo varía de 1'45" a 2'40". Hay dos problemas para llevar a cabo con éxito esta misión: El asfalto está mojado, y el taxi te hará más regates que si jugaras una pachanga contra Romario. La clave es mantenerse pegado a su trasero y esperar tu oportunidad de recortarle en algún giro, anticipándote con éxito a todos los movimientos que realice.





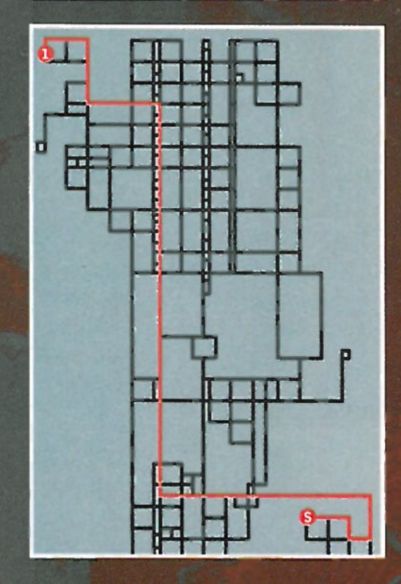
LOS RECORRIDOS ALTERNATIVOS

- CAMBIO EN GRAND CENTRAL STATION
- EL ACCIDENTE
- COGE UN TAXI
- LOS CHICOS DE GRANGER
- NO CEDA EL PASO
- EL MONTÓN DE CHATARRA DE LUTHER
- EL RESCATE
- DESTROZA LAS RUEDAS DE GRANGER
- LOS NEGATIVOS
- LA SITUACIÓN DE ALI
- LA CARRERA DEL PRESIDENTE

NO CEDA EL PASO

Dificultad - Muy alta

Coche - Standard N.Y.



1."Bate el récord". Slater quedó fuera de circulación hace tiempo, pero ahora quieren comprobar si conduces mejor que lo hacia él, batiendo el récord de atravesar la ciudad en cuatro minutos. Salir de Brooklin en un minuto más o menos es la solución para conseguirlo. Sigue nuestra ruta, ya que lo que debemos hacer es mantener una velocidad media elevada evitando cualquier giro que no sea necesario.

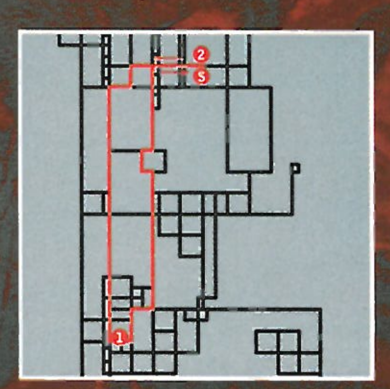
Si haces el recorrido perfecto te sobrarán alrededor de 15 segundos, pero si te golpeas una vez, ya llegarás muy justo. Al final algunos coches se meterán por medio en los cruces y la policía se pondrá un poco pesada.

LA SITUACIÓN DE ALI

Dificultad - Muy alta

Coche - Standard N.Y.

1."Salva a Ali". Tiempo 2´. Debes recoger a Ali, cosa que mas tarde lamentarás. La pasma no te molestará mucho, y puedes llegar acompañado. **2."Llevala a casa".** No hay tiempo. Aunque intentes ir por la ruta más corta, te va a dar igual. En más de una ocasión vas a querer ir de frente y los cadillac negros te van a mandar, de un golpe, a la otra calle. Si a esto sumamos que Ali te va a ir diciendo todo el rato que te quites del volante y la dejes conducir a ella, entenderás porque te deciamos que ibas a lamentar haberla recogido. De todos modos, con la experiencia que ya llevas acumulada hasta ahora, puedes llegar al hotel si te lo propones.



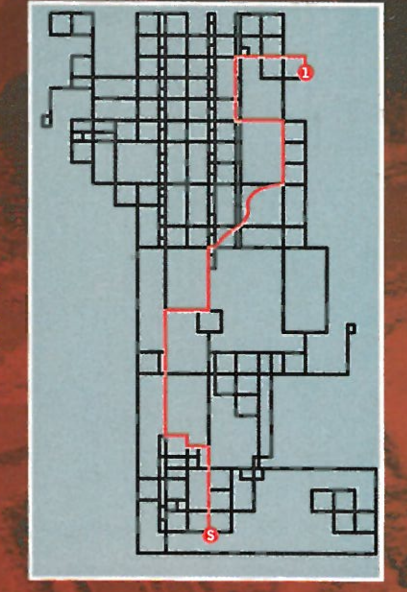
LA CARRERA DEL PRESIDENTE

Dificultad - Sin comentarios

Coche - Coche blindado

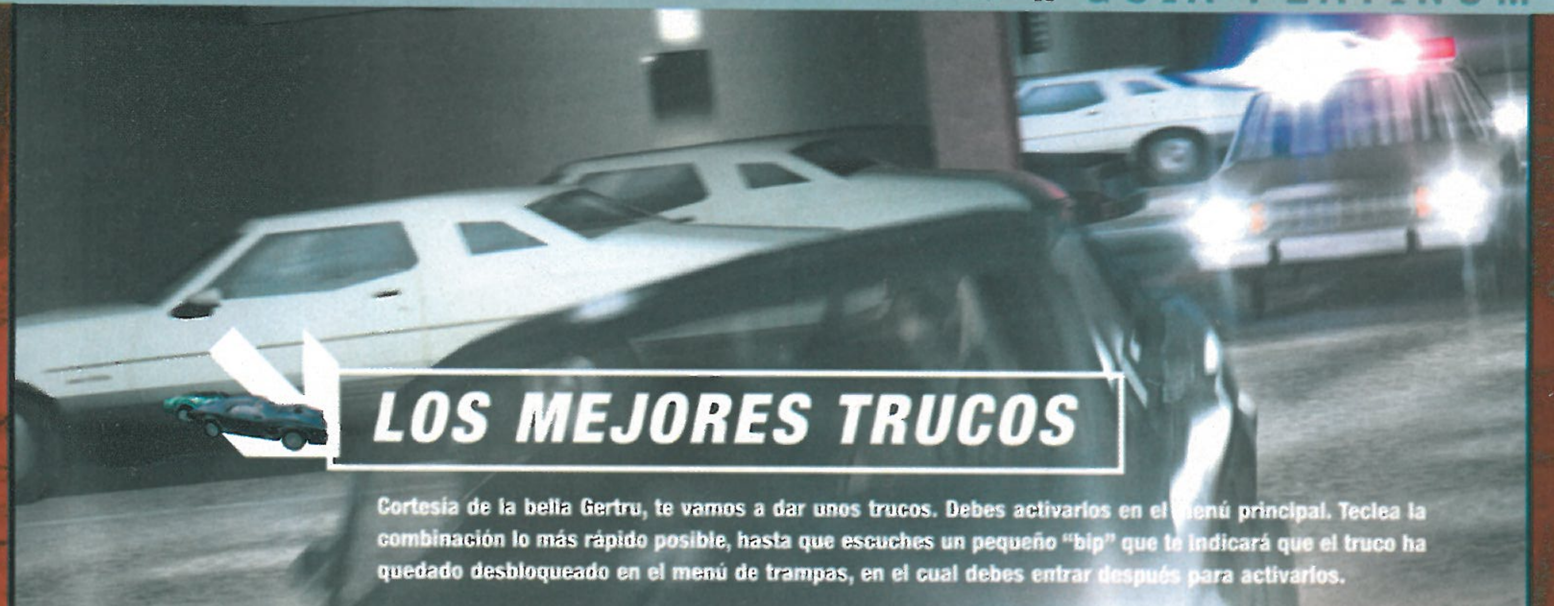
1."¡Saca al Presidente de allí!" Sin tiempo. ¡Por fin! Ya hemos llegado a la misión más difícil y emblemática del juego. Salvar la vida del Presidente de los Estados Unidos sólo está al alcance de pocos elegidos como tú. Seguro que te vas a desanimar en cuanto lo intentes varias veces, pero confía en tus posibilidades, porque se puede lograr. Nada más pasar el bloqueo de los taxis, se te va a venir encima toda la policía de la ciudad, los cadillac negros, la CIA, el FBI, el sheriff del condado, los hombres de Harrelson, los municipales y hasta un señor de Cuenca que pasaba por allí.

El pobre Presidente intentará animarte diciéndote que conduces muy bien, que los otros conductores no tienen nada que hacer contigo al volante y cosas parecidas, pero habrá ocasiones en las que te resultará imposible librarte de la gran cantidad de embestidas que te llegan constantemente de todos los lados. Tu coche, al ser blindado, es muy pesado y la inercia en los giros es extremadamente grande, cosa que se complica a mitad de la fase porque empieza a llover y en asfalto mojado el



comportamiento empeora bastante. Lo único que puedes hacer es utilizar el tráfico de las calles para evitar los golpes y usar mucho, si no lo has hecho hasta ahora, los botones R2 y L2 para ver la posición de tus enemigos. Después de varios intentos, nosotros lo conseguimos por la ruta que te marcamos, aunque atravesando por el medio todos los parques que nos encontramos. Haz tú lo mismo y ...¡Qué la suerte te acompañe! (la vas a necesitar).

Por último, no olvides grabar la partida cuando termines y así tendrás todos los trucos disponibles cuando vuelvas a jugar, siempre que cargues el bloque de memoria, por supuesto.



LOS MEJORES TRUCOS

Cortesía de la bella Gertru, te vamos a dar unos trucos. Debes activarlos en el menú principal. Teclea la combinación lo más rápido posible, hasta que escuches un pequeño "bip" que te indicará que el truco ha quedado desbloqueado en el menú de trampas, en el cual debes entrar después para activarlos.



Sin daños
L2, L2, R2, R2, L2,R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1



Sin delito
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2



Suspensión alta
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1



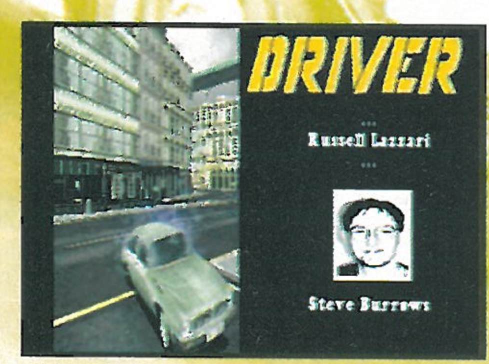
Minicoches
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2



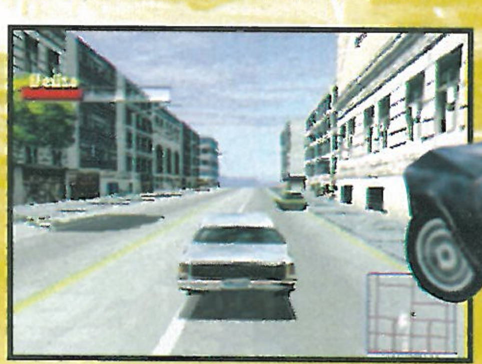
Dirección trasera
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1



Todo al revés
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1



Ficha Técnica
L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1



Sin policía
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2



AZTECAS

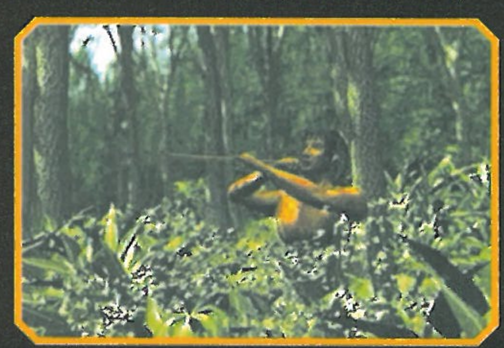
LA MALDICIÓN DE LA CIUDAD DE ORO

¡Oh, Tetoinnan!, madre de los dioses, escucha la plegaria de tu humilde siervo Coapil y guía mis pasos en la búsqueda de la verdad. Esta fue mi plegaria. Conoced sabios maestros del azar y la habilidad, la ordalía que salvó a mi pueblo de una terrible plaga, descubrió una siniestra conspiración y lavó mi honor y el de mi clan.

Acto 1

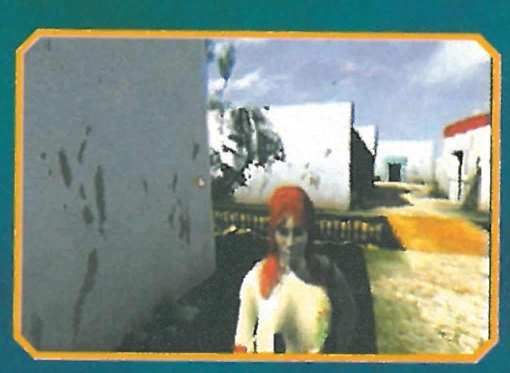
De como Coapil huyó para salvar la vida y acabó en la capital del imperio, donde compró unos tintes y conoció a un noble guerrero y a una bella y misteriosa cortesana, con el pelo rojizo.

Con pies ligeros como alas, conseguí dejar atrás a los soldados que me perseguían y dirigí mis pasos hacia mi pueblo. Allí hablé con el sabio del clan, que me puso en la pista de todo lo que estaba pasando. Acto seguido, fui a la casa opuesta y me hice con algunos **granos de cacao** (con los que más adelante comerciaría) que estaban en una pequeña jaula en el suelo. Inmediatamente después, entré en una casa a la izquierda y allí, tras examinar dos pequeñas estatuas en sendos altares, descubrí una **copa de incienso**. Por el momento, comprendí que ya no tenía mucho que hacer en el pueblo y me marché al barrio de los comerciantes (para hacerlo utiliza el mapa de transporte, que se encuentra en un claro entre unas chozas al final del pueblo). Una vez allí, marché a mi derecha hasta verme literalmente asaltado por los mercaderes, que se abalanzaron sobre mí instándome a que les comprara. De todas sus ofertas, me limité a comprar **cuatro tintes**, dos de color azul (claro y

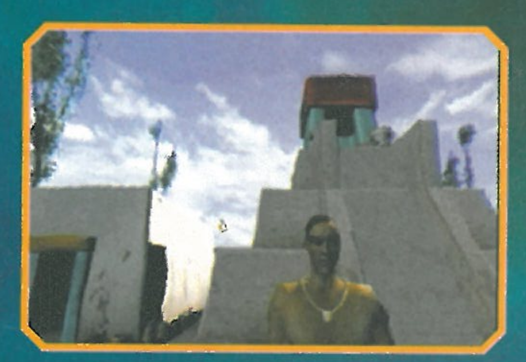




oscuro) y otros dos de color amarillo y rojo. Acto seguido, me marché del mercado y tras pasar por delante de un mercader de madera (al que no compré nada), entré en una casa con la puerta amarilla, donde un rito fúnebre tenía lugar. En ella abordé al sacerdote come-pecados y tras pagarle sus servicios, me dio un **collar**. Además, en la misma casa, encontré un **joyero de mujer** bajo una estera, y un **pergamino ensangrentado**, éste último en el patio. A continuación, tras una breve conversación con un gimoteante esclavo que se escondía en una pequeña habitación del patio, vi desde allí mismo pasar una barca por el canal, y la utilicé (coloca el cursor sobre ella) para plantarme en dos saltos al otro lado del canal. De ahí fui a un puente, y luego a otro más pequeño a su derecha.



En este punto (y utilizando el mapa), fui al barrio de los artesanos, en el cual conocí al guerrero Chimalli, el cual me dio importantes pistas sobre una conspiración en el seno del imperio, y me condujo a Turquoise, la cortesana de pelo rojo. A ella la di la

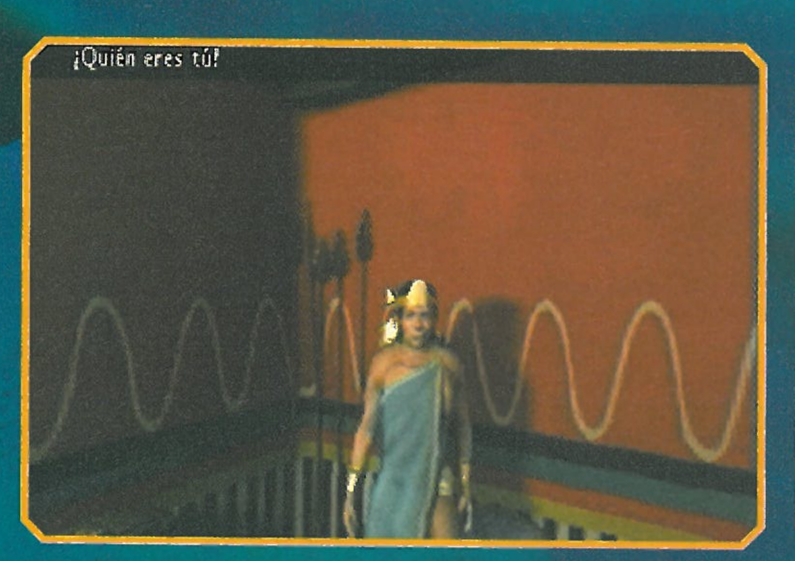


joya que había hallado en la casa del poeta muerto, obteniendo a cambio, una valiosa información y un **poema**. Tras eso, la noche cayó y no era cuestión de aventurarse por ahí... mejor pasaba la noche en casa de Turquoise.



Acto 2

He aquí que el hijo de mi padre acaba construyendo un escudo con plumas para entregárselo a un noble, y en el proceso acaba encontrándose con un mendigo, colándose en el palacio y siendo encarcelado.





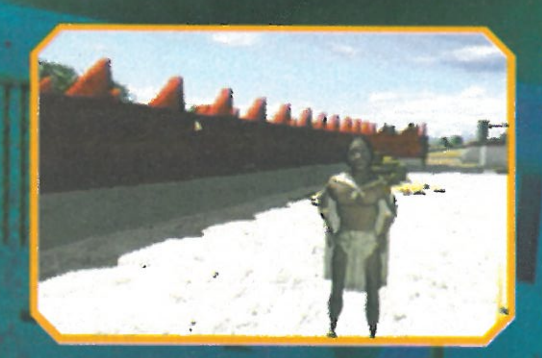
Ya por la mañanita, y en el barrio de los artesanos, me volví a topar con Chimalli y después de hablar con él, entré a su derecha en la casa de Chacoatl, un renombrado artesano de la pluma. Allí, para conseguir llegar a él, soborné con unos granos de cacao a su esclavo. Ya en presencia del artesano, le entregué el pergamino con sangre, y me encargó terminar y entregar un **escudo** a Mujer Serpiente, un alto dignatario de la corte de Moctezuma, al que era vital que le contara lo que creía que estaba pasando. Para terminar el escudo tuve que hacer dos tareas; primero colocar las plumas inferiores (siguiendo la secuencia de colores de las ya colocadas) y luego terminar el dibujo del escudo, utilizando para ambas labores los tintes que adquirí en el mercado. Las cosas como son, no soy muy hábil y le pedí ayuda a Chacoatl, el cual me la brindó, y así fue más fácil terminar el escudo. Al salir de la casa hablé con Chimalli y quedó claro que tenía que dirigirme a la plaza de Tenochtitlán si quería ver a Mujer Serpiente. Para ello volví a utilizar el plano (sobre el puente).Ya un poco más adelante, en la plaza, un mendigo se me acercó. Quise darle una limosna, pero no sólo la rechazó, si no que me entregó un **brazalete de oro**. Acto seguido, fui hacia el dique (a la derecha) y llegué a un acuerdo con un pescador para que me llevara a los patios del palacio. Ya dentro, un recaudador de impuestos muy agobiado me pidió ayuda con la distribución de los tributos. Aunque no soy un hacha con las matemáticas, me puse a resolver el problema y en muy poco tiempo hallé la solución: en la caja de Tenochtitlán, tres pieles de jaguar, siete balas de algodón y dos bolsas de conchas. En las otras dos cajas, dos pieles de jaguar, una bala de algodón y una bolsa de conchas. A cambio de mi trabajo, me dio una **bolsa de conchas sobrante** (que me reportó un poco de cacao).

Pude entonces reanudar mi marcha, y por una entrada a la izquierda entré en palacio. Yendo hacia delante todo el pasillo, entré en uno de los jardines de palacio y me dirigí a mi izquierda a una entrada custodiada por un guardia. Éste me dejó entrar tras mostrarle el bonito escudo que había hecho antes. Ya en la habitación, de nuevo a la izquierda, pude después de entregarle el escudo, contarle mis temores y sospechas a Mujer Serpiente, que ni corto ni perezoso me envió a prisión.

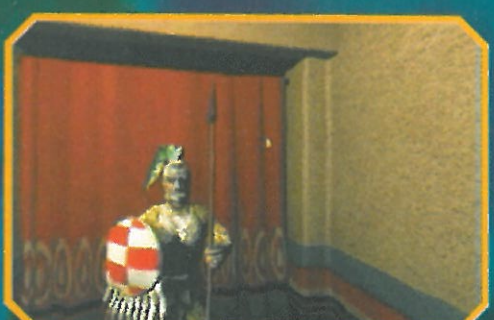
Acto 3

En este capítulo contaremos de la huida de la celda de Coapil, así como del dramático reencuentro con su familia y la nueva entrevista con Mujer Serpiente: ¿Qué es lo que se propone este enigmático personaje?

Ver la vida a través de unos barrotes no era una experiencia divertida, así que en mi justa ira, encontré un **cuchillo** en el suelo de mi jaula y corté con el las cuerdas de la puerta. Todavía un poco desorientado, llegué al fondo de la habitación para descubrir a mi familia encarcelada y esperando para ser sacrificados. Mi padre, a pesar de la tensión del momento, me dio muy buenos consejos. ¡Tenía que salir de prisión! Sin tiempo para sentimentalismos, cogí mi cerbatana y disparé a la pantera enjaulada a la izquierda de los guardias. Sus rugidos atrajeron a uno de los guardias, lo que me permitió poner pies en polvorosa y, tras recorrer el patio y subir por el pequeño tramo de escalera lateral, tuve una charla con un escriba de Mujer Serpiente. Este me dio un **sonajero** y me informó que creía mis palabras (lo de meterme entre rejas había sido sólo fachada) y que debía reunirme con él. Así que otra vez en ruta, entré de nuevo en palacio y al llegar a la habitación de Mujer Serpiente, me fui hacia la derecha y luego a la izquierda, hasta toparme con un Caballero Jaguar al que enseñé el sonajero (el que me había entregado el escriba) para que me dejara pasar.



De esta manera, pude volver a reunirme con Mujer Serpiente. Tras hablar con él me dio nuevos datos, y me pidió que volviera a reunirme con él cuando tuviera nueva información que entregarle. Así se lo prometí, y salí presuroso a la calle decidido a vengar las injurias infringidas a mí y a mi familia.

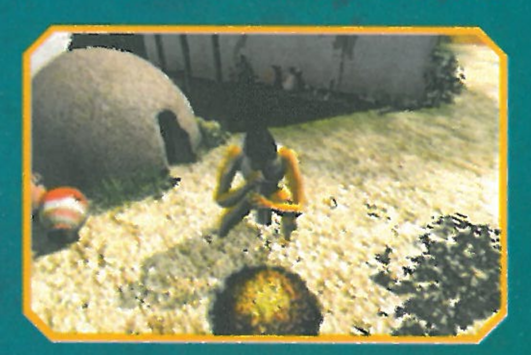




Acto 4

Sed testigos, ¡oh poderosos! de como las andanzas de vuestro humilde siervo le llevan a hacerse con una máscara de jade, un extraño enigma, y un nuevo collar. Así mismo, ved como mi vida y libertad fueron salvadas por la rápida intervención de unas serpientes, que evitaron que un guardia me capturara.

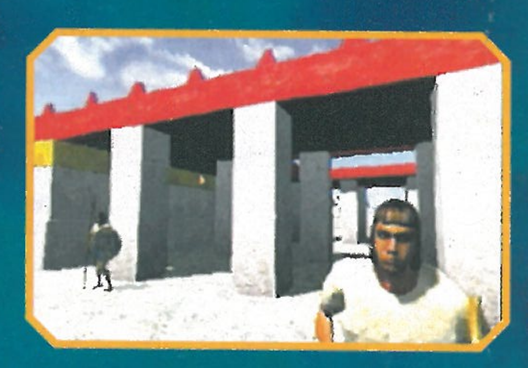
Por la información recibida de Mujer Serpiente, comprendí que debía irme de nuevo a la aldea (utilizando el mapa). Ya en ella, me encaminé hacia la casa de puerta roja y me hice con una **pala** que vi apoyada en su entrada. Tras eso, me adentré en el patio de la casa y cavé por dos veces bajo una estatua, encontrando una **máscara de jade** que estaba enterrada. Acto seguido, y haciendo caso a mi intuición, me puse en marcha hacia el barrio de los artesanos con la intención de volver a encontrarme con Chacoatl, más no le encontré en su casa. En su lugar hable con su esclavo, que me comunicó un extraño **mensaje** que había dejado su amo: "Serpiente verde, sílex verde".
Pensando sobre él, salí de la casa y me tropecé con un mercader de madera, al que compré un **manojo de madera**. No acababa de comprar, cuando a mi espalda apareció Turquoise, que me puso en la pista de que podía significar el mensaje de Chacoatl. Así, me fui al encuentro de un artesano arrodillado (que estaba próximo a un pequeño puente), y viendo que tenía algún problema para encender el fuego, le di la madera que había comprado poco antes. Así logré ganarme su confianza y obtener una información de cierto valor, si bien para ello también tuve que enseñarle el collar que el noble me entregó antes de morir.
Sin perder tiempo, conté a Chimalli mis progresos y él a su vez me contó los suyos. Poner nuestros datos en común dejó claro que debía ir al barrio de los mercaderes, Tlatelolco (a través del mapa situado en el pequeño puente). Ya en ese bullicioso distrito, fui primero a mi izquierda y después dos veces a la derecha, hasta que pasé por encima de un puente. Llegué así a una pequeña plaza en la que mantuve una breve conversación con un nativo. Tras la charla entré en una casa de puerta blanca y, una vez dentro, fui al patio, concretamente, a una pequeña habitación cuya puerta eran dos columnas. Dentro de ésta, me acerqué a la pared y vi que no estaba en muy buen estado. De hecho, al utilizar mi cuchillo sobre ellas, una se desmoronó y quedó al descubierto un nuevo **collar** (que por supuesto cogí). Recuerdo que apareció entonces el dueño de la casa que, a cambio de información y como reparación por la pared, me pidió una gran suma. Afortunadamente pude satisfacerlo al entregarle la máscara de jade. Al salir del almacén, me topé de bruces con el soldado Cabeza de Montaña, que llevaba intentando acabar conmigo desde el principio de mi aventura. Por suerte para mí, antes de que pudiera asestarme un golpe, alcancé a dar una patada a una **olla repleta de serpientes**. Los ofidios consiguieron mantener a raya al soldado, permitiéndome huir rápidamente. Ufff por los pelos!

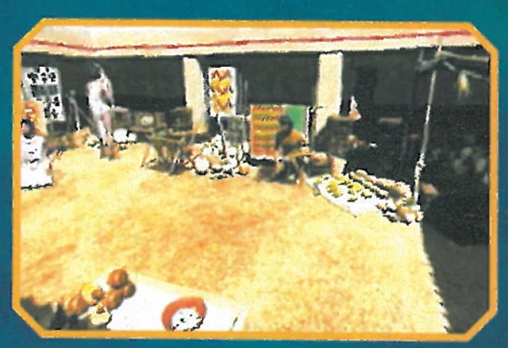


Acto 5

Los sucesos se iban enlazando, uno tras otro, de la misma manera que los eslabones de una cadena. He aquí como la obtención de una calabaza con alcohol me llevó a tener que colarme en un templo.

Aproveché un momento de cierta calma para poner en orden mis pensamientos y acto seguido entré en el mercado y compré al mercader de mi derecha una **calabaza** repleta de alcohol de octli. Ya fuera del mercado, volví a la plaza próxima al puente y hablé con un hombre con trapos. Un viejo jugador de patolli, que estaba cerca de la plaza, me dio una nueva pista para resolver el misterio en el que me encontraba, aunque para desatar su lengua tuve que darle mi calabaza de alcohol de octli y ganarle dos partidas de tres (si bien estoy seguro que aunque no le hubiera ganado me habría dicho lo que quería saber). Cada vez sabía más y quería enterarme de si mi buen amigo Chimalli había hecho progresos, así que de nuevo hablé con él en el barrio de los artesanos





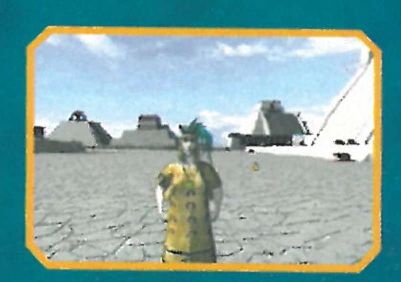
(utilizando el mapa que se encuentra sobre un puente pequeño). Y claro después de hablar con Chimalli, busqué a Turquoise, que muy festivalera ella, me dio un **tambor** y me recomendó que me pusiera en camino hacia el centro de ceremonias que se encuentra al final del corredor de la Plaza de Tenochtitlán. Rápidamente me dirigí hacia allí, si bien un guardia en la entrada me impidió pasar. No obstante, rompí su reticencia enseñando el tambor y, como dice la canción, en la fiesta me colé.



Acto 6

De como mis andanzas, lejos de librarme de la trama, me involucran más en ella cual mosca en tela de araña. En el templo, en presencia de dioses y poetas, la conspiración se va tornando más peligrosa.

Asombrado por la majestuosidad del centro de ceremonias y encantado por la disposición a ayudarme de algunos sacerdotes que deambulaban por los corredores, mi instinto me llevó primero a la derecha, luego todo recto y luego por fin a la derecha, al Templo de Tezcatlipoca. Antes de entrar, hablé con una sacerdotisa que me dijo que debía entregar el tambor a la poetisa Flor de Piedra (que estaba en la Casa de Canto). Antes de eso, no obstante, entré en el templo tras darle al guardia el collar del noble asesinado. No fue ese el único guardia que encontré, pues al poco de estar dentro, hube de resolver un acertijo que otro me planteó como condición indispensable para dejarme pasar. No tuve que pensar mucho para responder a sus preguntas: "ojo"," nariz" y "boca". Conseguí así acceder a una estancia interior, en la que vi hablar a dos altos cargos. Dado que estaban algo lejos, me acerqué poco a poco (sin que me vieran) a una columna próxima y allí pude confirmar muchas de mis peores sospechas. Apenas salieron de la estancia, a la izquierda de una pequeña estatua descubrí en el suelo un **espejo** y (a su derecha) una **piedra tallada**. Cogí ambos y coloqué ésta última justo debajo de la estatua. Así pude desplazar la estatua sobre la piedra y descubrir en el hueco recién formado una **calabaza** con restos de veneno. Salí de la habitación y de nuevo escuché unas voces. ¡Quizás venían a por mí! Entonces utilicé el espejo para comprobar si había alguien en el pasillo. Esperé un poco y volví a mirar con el espejo, para ver con alivio que el camino estaba libre. Una vez fuera del templo, era el momento de ir hacia la Casa de Canto, que se encontraba en la parte de atrás del Centro de Ceremonias. Cuando llegué a ella me encontré con el típico guardia tu-por-aquí-no-pasas, pero le enseñé el tambor y me dejó pasar. Atravesé una habitación decorada con el calendario azteca, y llegué a una lúgubre estancia en la que estaba la poetisa Flor de Piedra, a la cual entregué el tambor y el poema que me dio Turquoise. Flor de Piedra, superando su inicial desconfianza, me dijo que debía ponerme en contacto con el poeta Ayocuán, al que encontraría en el palacio (en el que yo ya había estado hablando con Mujer Serpiente). Así que allí me dirigí, dirigiéndome primero a las columnas de entrada al Centro de Ceremonias.



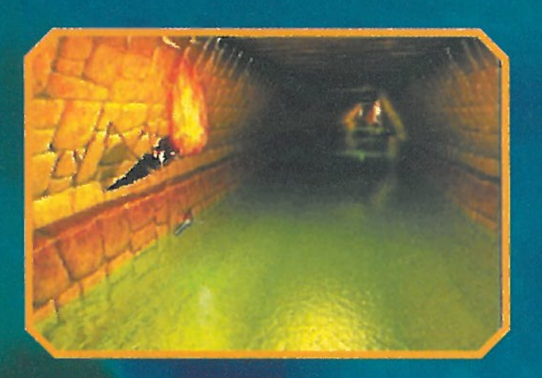






Acto 7

O de como una flor me abrió los secretos del corazón de un poeta, y de como sus palabras me revelaron la maldad que se cernía sobre mí y sobre mis gentes.





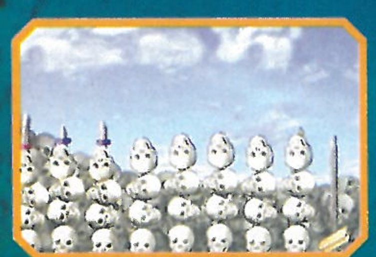
Apenas atravesé las columnas, me encontré con Chimalli y, acto seguido, me fui casi hasta el final del corredor (antes de llegar al dique). Desde allí, subí por las escaleras a mi izquierda, fui a mi derecha y acabé llegando a una puerta de madera cerrada, que abrí utilizando mi cuchillo sobre un soporte situado a su izquierda. Al poco me encontré con un Caballero del Águila, pero le enseñé el sonajero y me dejó pasar. Avancé todo recto por el túnel hasta los jardines de palacio, y al llegar a ellos fui a la derecha del primer guardia que vi. Allí cogí una **caja** del suelo, que utilicé para subirme y coger una **flor blanca** de un macizo de flores colgantes. Al bajarme del cajón, me fui hacia la derecha y di la flor blanca a un hombre vestido del mismo color, que, al ver la flor, me reveló que era Ayocuán y me dio un poema. Desandando mis pasos regresé al Centro de Ceremonias, encontrándome con la desagradable sorpresa de que el guardia no iba dejarme entrar bajo ningún concepto. ¡Menos mal que ideé otra forma de entrar. Del pequeño solar en construcción a mi derecha, cogí una **antorcha** del suelo, y la encendí en una hoguera que vi por el centro. Con cuidado de que no se apagara me metí en un pequeño acueducto, y descubrí la entrada a un pasadizo subterráneo. Por dos veces avancé hacia delante, para girar a continuación a mi izquierda. Llegué así al final del pasadizo, donde coloqué la antorcha en un hueco de la pared, iluminando así la entrada al Centro de Ceremonias.

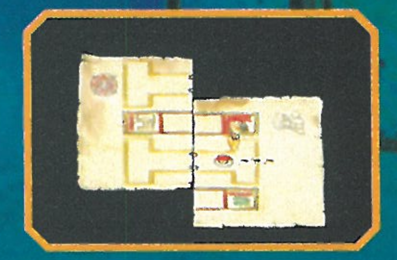


Acto 8

He aquí que, tanto en la vida como en la muerte, las ideas se ocultan en las cabezas de las personas. O lo que es lo mismo, de como un trozo de pergamino dentro de una calavera revela su utilidad.





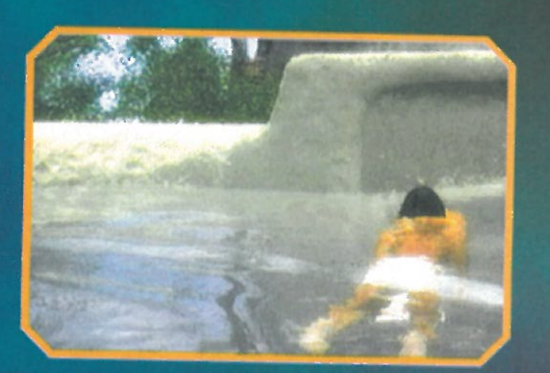




Nada más adentrarme en el Centro de Ceremonias, un sacerdote no me dejó pasar hasta darle el sonajero y no sin antes explicarle que participaba en la ceremonia. Continué avanzando hasta llegar a la base de la gran pirámide, y de allí fui a la izquierda, hacia un templo de base circular y techo de paja fuertemente custodiado. Como no podía pasar, giré a la izquierda y cogí una **escalera** apoyada en la pared de un templo de techo rojo. Un escalofrío sacudió mi columna vertebral cuando me aproximé al Tzompantli (muro de las calaveras). Me encaramé al mismo utilizando la escalera y allí tuve que colocar adecuadamente un montón de cráneos. Para hacerlo me fijé en la disposición de las calaveras en las tres filas a mi izquierda, y después opté por colocarlas en el mismo orden que las cinco siguientes estacas, aunque dejando la última estaca vacía. Una vez había colocado todas las calaveras, descubrí al coger la última calavera un **trozo de pergamino** y, al cogerlo, comprendí que mi misión en lo alto del siniestro muro había terminado. Descendí por las escaleras, volví a la Casa de Canto y conseguí adentrarme por una puerta no vigilada. Allí volví a ver a Flor de Piedra, a la que mostré el pergamino encontrado en el muro de las calaveras. Acto seguido, ella me entregó el poema que yo le había dado previamente. Uní entonces los dos pergaminos (viéndolos primero con el icono del ojo del inventario) que quedaron en forma de escalón de tal manera que arriba a la izquierda quedó el símbolo de "tres casas", mientras que abajo a la derecha quedaba el símbolo "cinco serpientes". A pesar de que Flor de Piedra tenía alguna idea de lo que podía significar, me pidió algo de tiempo para estudiarlo y que buscara la intercesión de algún dios. Me marché entonces de la Casa de Canto y fui al Campo de Tlachtli (a la izquierda del muro de las calaveras), donde un jugador me desafió a encestar la pelota en el aro, cosa que hice acercándome todo lo que pude al aro y apuntando la bola lo más cerca posible a su centro. Apenas había encestado cuando vi una estrella, que representaba al dios Qetzacoatl. Apresuradamente dirigí mis pasos a la Casa de Canto y allí Flor de Piedra me indicó qué fechas buscar en la habitación del calendario (previa a la que se encuentra Flor de Piedra). Ahí busqué las fechas de "tres casas" y "cinco serpientes", cuyo significado una vez hallado, notifiqué a Flor de Piedra, la cual sabiamente interpretó todos los signos y me urgió a ir inmediatamente a la fuente de Chapultepec. ¡Que así fuera!

Acto 9

La conspiración ya toma formas y nombres, concretamente el de Flor Negra, más su descubrimiento es tan amargo como el del veneno que Coapil toma...





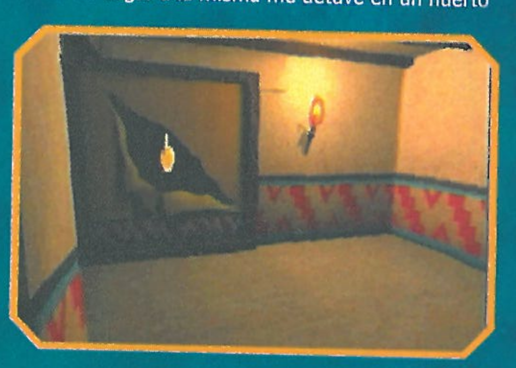
Cuando llegué a la fuente, yendo hacia la derecha, di con un guardia que vigilaba la partida de caza del señor Tres Conejos, al que fingí conocer muy bien. No obstante, el guardia me pidió que le demostrara mis dotes de cazador y le trajera un par de pájaros. Bueno. Un poco más abajo del camino divisé un árbol en un montículo. Agudicé la vista, eché mano de la cerbatana y capturé **dos pájaros**, que fui a entregar al guardia (aunque seguro que con uno habría bastado). Poco detrás del guardia, a la derecha, encontré tras la espesura un sendero oculto que me llevó a la entrada de una cueva. Pasé de largo del guardia y, a la derecha de la entrada, vi una jaula con un **papagayo** dentro. Al darle la bolsa de amaranto, el pájaro dijo con voz estridente: "in topco petlacalco". Memoricé la frase y recogí del suelo (bajo la jaula) una **vasija**, antes de dirigirme a la salida. Cuando fui detenido por el guardia, repetí la frase que había escuchado al papagayo y el guardia me dejó pasar. En el fondo de la cueva, a la izquierda, cogí un **palo** que había en el suelo, y con él rompí una de las muchas vasijas que estaban delante de mí. Comprobé, con horror, que estaban repletas de veneno. Salí de la cueva e intenté hablar con uno de los dignatarios del grupo de caza, en concreto Flor Negra. Éste se reveló como uno de los conspiradores y me puso ante un serio dilema: o beber del veneno o derramarlo en la fuente. Escogí lo primero y, aunque empecé a sentir sus nocivos efectos casi de inmediato, reuní mis últimas fuerzas y conseguí llegar a un estanque cercano, por el que pude escapar de allí.



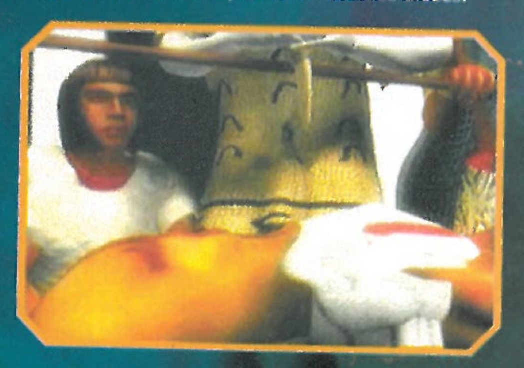
Acto 10

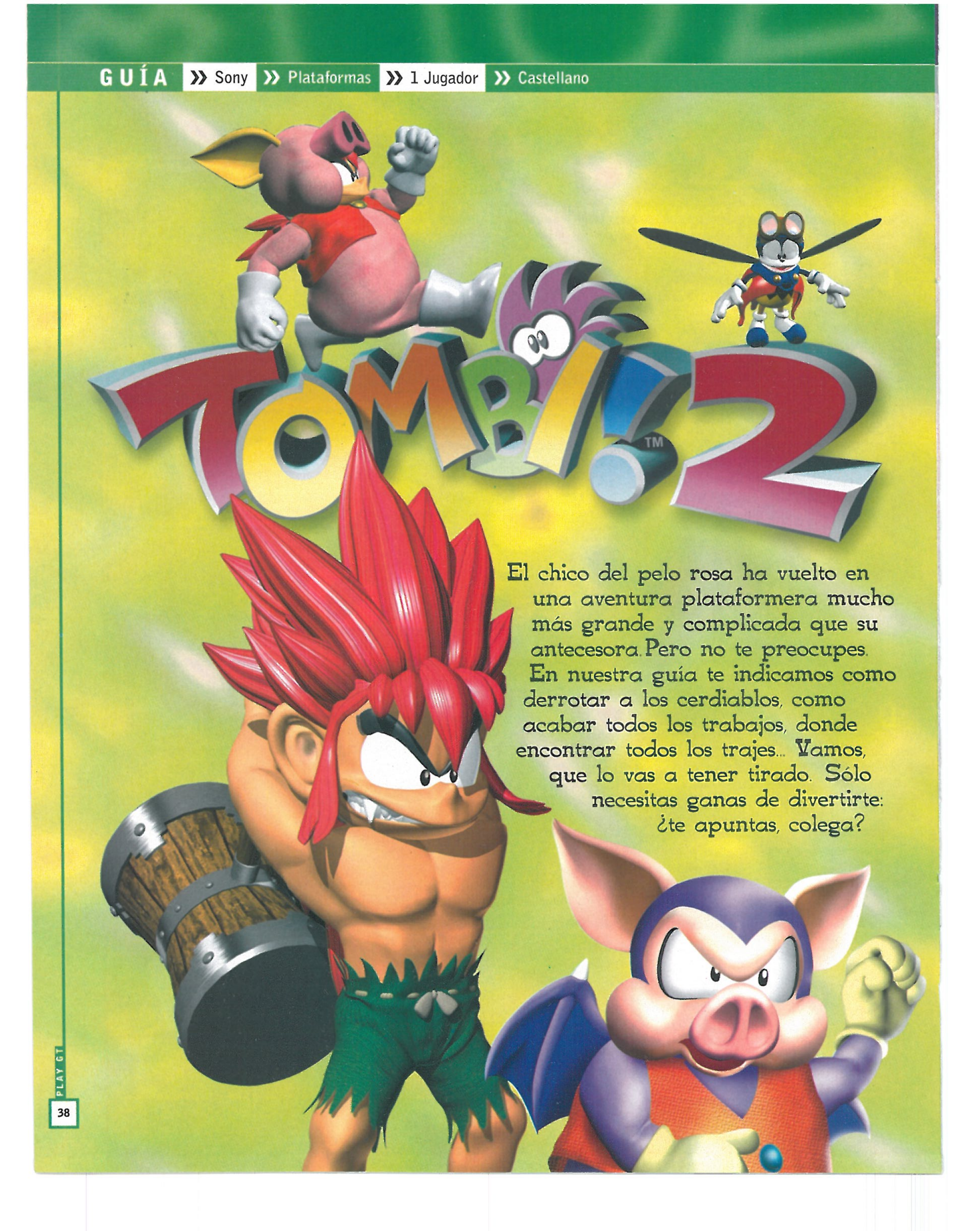
De como bien está lo que bien acaba, o de como Coapil se libró del veneno y del cuchillo del sacrificio, y de como salvo al imperio... al menos hasta la llegada de Cortes y sus mesnadas, pero eso es otra historia...

Desperté entumecido en una choza de la aldea y lo primero que vi fue al viejo del pueblo, que me había encontrado y curado con un elixir de su invención. Él me pidió que le trajera unas hierbas medicinales que crecían en los jardines flotantes (chinampas), con las que podría elaborar mayores cantidades de antídoto. Al salir de la casa fui a la derecha (dos veces), luego hacia la izquierda y por fin todo recto hasta llegar al lago (tras las chozas). Ya en el lago, me subí a una barca con la que llegué a un islote sobre el que se divisaba una casa. Atraqué la barca junto a otra y fui hacia ella, pero antes de llegar a la misma me detuve en un huerto y, cavando con el cuchillo, obtuve las **hierbas medicinales**. Se las di al anciano, que elaboró y me dio una **calabaza** con antídoto en su interior. Era el momento de que la verdad se conociera en la corte de Tenochtitlán, así que hacia allí me dirigí. Volví a recurrir al pescador que ya me ayudó en otro momento de mi aventura, el cual me llevó a uno de los patios de palacio. En ellos, sin perder ni un momento, entré por la puerta que ya conocía y, tras ir todo recto, llegué a una habitación en la que había un tapiz. Lo rasgué con el cuchillo y descubrí la entrada a un pasadizo que daba a los jardines de palacio, en los cuales me reuní con Ayocuán. Este sólo terminó por reaccionar cuando le mencioné el nombre de Flor Negra, ideando un plan. Distraería a los guardias mientras me colaba en la habitación de Mujer Serpiente, y le daba todos los detalles de la conspiración. Así lo hicimos, pero cuando descubrí a Mujer Serpiente, ya había sido envenenado. Menos mal que ahí estaba yo para darle el antídoto. Claro que las cosas en principio no fueron como yo esperaba y terminé en un altar de sacrificio (¡y yo con estos pelos!). Afortunadamente intervinieron el divino Moctezuma y Mujer Serpiente para lavar mi preciado honor, así como para condenar a los verdaderos culpables. ¡Alabados sean los dioses!









El chico del pelo rosa ha vuelto en una aventura plataformera mucho más grande y complicada que su antecesora. Pero no te preocupes. En nuestra guía te indicamos como derrotar a los cerdiablos, como acabar todos los trabajos, donde encontrar todos los trajes... Vamos, que lo vas a tener tirado. Sólo necesitas ganas de divertirte: ¿te apuntas, colega?

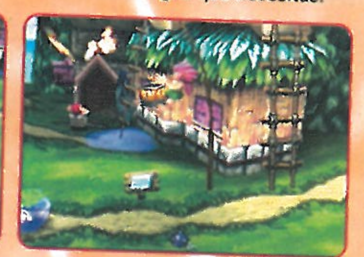
Antes de empezar debes conocer un detalle. Si observas la guía, verás que aparecen menos misiones (120) de las que tiene el juego (133). Esto se debe a que ciertas misiones tienen un desarrollo tan corto y están tan relacionadas con otras, que hemos decidido incorporarlas dentro de la explicación de éstas. Esto quiere decir que, aunque sólo veas 120 misiones, en realidad se encuentran detalladas y explicadas las 133.
Además, existen otras 4 misiones más en el primer Tombi a las que podrás acceder si cargas la partida que obtendrás al completar las 133 misiones del Tombi 2.

1. Ve a la casa en llamas
Dirígete a la casa en llamas. Para llegar, pasa por cualquiera de las balanzas y escala la malla que se encuentra delante de la casa.



2. Vierte el agua
Tendrás que hacer de bombero para apagar el fuego de la casa. Para ello, primero recoge el cubo de agua que se encuentra colgando de un hilo, justo enfrente de la casa. Ya con él en tu poder, haz que las balanzas oscilen gracias a tu peso y así podrás recoger con el cubo el agua que necesitas.







3. Salva al cangrejo
Al llevar el cubo a la casa, comprobarás que un sólo cubo no es suficiente, así que repite la anterior operación para apagar definitivamente el fuego.

4. Polluelo de un huevo
En las dos balanzas de antes hay huevos de ave. Cógelos para que rueden hasta los extremos de las balanzas y golpea con tu boomerang los extremos para que salgan los polluelos. Finalmente, recupéralos para llevarlos al nido que hay en el árbol, detrás de la casa de los pescadores.





5. Levántalo
Para poder levantar el puente que cruza el acantilado, deberás recoger el piñón metálico. Éste objeto se encuentra en la malla que hay al lado de la casa que se incendió. Cuando lo tengas, ve a la caseta que hay al lado del acantilado para que un pescador lo coloque en el sitio que le corresponde.





6. Cangrejos dorados
Tras coger la cesta del cerdiablo pasando el puente, coge los dos cangrejos dorados que hay en la cascada. Uno de ellos está en el tejado de una caseta y el otro, al lado de un pescador. Cuando los tengas, ve a la caseta de la cascada donde te espera Win.



7. Objetos perdidos
Si colocas hacia arriba todos los extremos rojos de las balanzas, el caudal del río de enfrente de la cascada se cortará. En su lecho está el anzuelo dorado. Dáselo al pescador que hay frente a la cascada, y te regalará la escama de la sirena.

8. El molino de Win
Gracias a los cangrejos dorados, la máquina de Win creará un camino a la ciudad minera. Dentro del molino, Kaine te dará la llave roja que abrirá todos los cofres del mismo color. Vuelve hasta el pueblo para abrirlos.

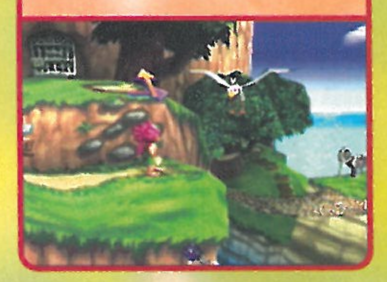


9. Sedal enredado
Al pescador que hay en la cascada se le ha enredado el anzuelo en el tejado de una caseta. Si se lo desenredas, agradecido te regalará una ropa de pájaro que te permitirá planear en todos tus saltos.



10. Cofre del aventurero

Según vayas consiguiendo puntos por finalizar misiones o por encontrar diamantes, podrás abrir los cofres del aventurero.



11. Se enfría y desaparece

En tu camino a la ciudad minera verás a un minero con problemas. Te pedirá que acabes con las 10 taponadoras que hay en las tuberías. Para que no te quemes, necesitas el boomerang de hielo. Pero no te preocupes. Para conseguirlo, sólo tienes que tirar de la primera de las cadenas que verás.







12. Polluelos

Recoge el pienso de un cofre rojo al principio del camino de las tuberías. Con él, debes dar de comer a los polluelos que cogiste antes en el poblado.

13. Tengo sed

Dentro de la casa que hay justo antes de llegar a las tuberías, verás a un hombre que tiene mucha sed. Deberás llenar el cubo con agua (en las balanzas del principio) para aliviar su garganta. Como "de bien nacidos es ser agradecidos", te contará un secreto sobre una torre misteriosa.





14. Tira y abre

La puerta que da acceso a la ciudad minera está bloqueada por dos pesas. Para quitarlas, deberás engancharte a las dos cadenas que están unidas a las pesas. Una se encuentra justo al lado de la puerta y la otra al fondo. Podrás llegar a ella sin problemas por una de las primeras tuberías.





15. A casa de Tabby

Ve a casa de Tabby para ver si está. Su casa está pasando la cafetería de la ciudad. En su lugar, hay un trozo de suciedad.



16. Entiérralo en la arena

Para llegar a la sala de máquinas debes tapar el agujero que hay enfrente de las escaleras que llevan a ésta. Para ello, coge la carreta de enfrente de la casa de Tabby y recoge la arena que cae de la cinta transportadora que hay cerca del agujero. Tendrás que repetir la acción otras dos veces.







17. Limpia el trozo de...

Una vez llenado el agujero, el minero de casa de Tabby llevará el trozo de suciedad a la sala de máquinas para limpiarlo, y así poder descubrir qué es.





18 Encuentra el martillo

Un joven aparecerá cuando estés hablando con Charles, después de sacarle del trozo de suciedad. Al pobre se le ha perdido el martillo y tendrás que ayudarle a encontrarlo. Lo hallarás en la parada de la vagoneta, en la zona de las tuberías.

19. Vuela la roca

Cuando encuentres el martillo, Mole te dirá que Gran está atrapado por una roca. Para salvarle, deberás conseguir bombas y hacer saltar por los aires el pedrusco. Encontrarás unas cuantas en una casa que hay al principio de la zona de las tuberías. Para entrar en ella, tendrás que accionar con el martillo el interruptor que abre la puerta. Gran se encuentra atrapado al final del camino de las tuberías, detrás del puente levadizo.



20. Dáselo a Gran

Al salvarle, Gran se irá muy contento y dejará olvidados unos raíles. Cógelos y ve frente a la casa de Tabby para entrégaselos.





21. Espátula de barro

En una casa de la ciudad, un minero te dirá que ha perdido su espátula. Para recuperarla, ve a la cabaña de enfrente y toca la vasija hasta tirarla. Ahí la verás.

22. Hagamos una vasija

No te creas que te ibas a ir de rositas tras romper el jarrón. Tras hacerla, dásela al dueño para que te enseñe un hechizo.





23. Coge barro

Coge la lodobola bajo el puente de la zona de las tuberías, llévala a la sala de máquinas, cámbiala en barro y dáselo al minero para que te haga otra vasija.

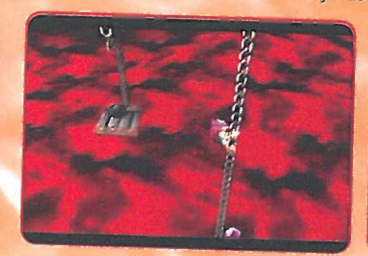
24. Combustible que arde bien



Cuando llegues a la sala de máquinas para transformar el lodo en barro, un minero te dirá que necesitas un carbón especial para que las máquinas funcionen. Este carbón lo podrás encontrar en un cofre rojo que hay en la zona de las tuberías. Una vez tengas el carbón, deberás dárselo al minero que está al otro lado de la cinta transportadora, en la ciudad minera. Para llegar hasta él, entra en la casa que hay enfrente del hogar de Tabby para subirte en la pasarela.

25. Haz aleación ligera

Si consigues los dos trozos de lodobola que hay en la zona de las tuberías, obtendrás en la sala de máquinas los dos compuestos que los mineros necesitan para hacer una vagoneta más rápida. El primero está justo debajo del puente levadizo y el otro lo cojerás si saltas desde un chorro de gas.





26. Ticket de vagoneta

En la casa grande de la ciudad, un minero te dará un ticket para que vayas a la parada de vagoneta y transportes el cemento. Date prisa, ya que sólo tarda 1 min. y 16 seg. en secarse. Para evitar los vuelcos, ayúdate con el cuerpo. Si coges las 6 semillas que hay por el camino, te regalará otro cubo.







27. Vagoneta turbo

Con la aleación ligera ya en tu poder, podrás llevar el segundo cubo en una vagoneta nueva mucho más rápida. Eso sí, deberás llegar a la meta en 1 minuto y 10 segundos si no quieres que se seque.





28. Charles el hambriento

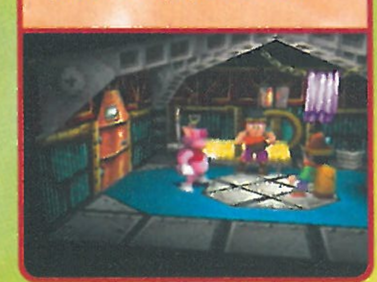
En una de las casa de la ciudad minera hallarás a Charles "muerto" de hambre. En la zona de las tuberías, debajo del puente levadizo, encontrarás un plátano con el que alimentarle, pero el "señor" quiere el plátano frito, así que lleva el fruto a la sala de máquinas y mételo en la quemadora para que el "plato" quede a su gusto. Señor, señor. ¡Lo que hay que oír!





29. ¿Y mi hijo?

En una de las casas de la ciudad minera, encontrarás a una mujer que ha perdido a su hijo. Cuando llegues a la ciudad del circo, tras pasar el bosque, darás con él.



30. Menú especial del cocinero

En la cafetería, el chef no puede hacer el plato especial de la casa porque le faltan los ingredientes que hay en el libro de cocina.

- Preparamos pescado seco:

Para guisarlo tendrás que hablar con el pescador Ark. Ve primero a la red que hay cerca de la casa en la que apagaste el fuego, y coloca 4 pescados en ella cuando esté a ras de suelo. Ahora, levanta la red y espera un tiempo hasta que se sequen. Finalmente, llévaselos al chef para que haga un delicioso bocadillo.

- Las mejores patatas:

Recoge patatas en el área del rancho Kujara y ve al puente levadizo de la zona de las tuberías para conseguir agua caliente.

Con estos dos ingredientes ya puedes hacer el plato.

- Bocadillo de filetes

Si coges el filete que hay junto al chef, podrás hacer unos bocadillos de filetes y así limpiar las manchas de aceite. Para ello, pásalo por la quemadora que hay en la sala de máquinas y luego entrégaselo al cocinero para que te haga el bocata que necesitas.



31. Luciérnagas de nieve



Deberás capturar 20 luciérnagas de nieve. En el área del rancho Kujara verás volar a unas pocas. Para capturarlas, sólo tienes que saltar sobre ellas. En la zona de acantilados, verás un nido con unas cuantas más. La última luciérnaga para completar el cupo la tiene un tipo en lo más alto de la entrada del bosque Donglin, pero no podrás acceder a él hasta que completes la misión "ir a Doglin". Cuando ya tengas las 20 en tu poder, sólo te faltará hacerte con la caja en la "pegatina" del fantasma que está junto a ese hombre. Como ves, nada realmente complicado.

32. Nido luciérnagas nieve

En el precipicio que hay en el área del rancho, hay un nido de luciérnagas. Para romperlo y hacerlas salir, debes subirte hasta lo más alto para empujar una piedra y hacer que se caiga sobre él. Eso sí, ten en cuenta que no podrás llegar hasta la piedra hasta que no tengas el garfio.





33. El árbol sagrado

En el área del rancho Kujara hay un árbol convertido en piedra. Recoge con el cubo algo de agua de la fuente sagrada del templo del agua, y dirígete hacia dicho árbol. Una vez allí, vierte parte de este preciado líquido sobre el árbol petrificado para que crezca y así puedas subir por él. Desde la copa, planea con el traje de ardilla y recoge todos los diamantes que puedas y, al final, la mochila del viajero.



34. Trae el saco grande

Si entras por la chimenea que está tapada por la nieve en la zona del rancho, verás nada más y nada menos que al mismísimo Papa Noel. Su saco se encuentra oculto en la nieve, justo al lado de la flor gigante. Dáselo y, en agradecimiento, te entregará un utilísimo martillo de fuego.





35. Derrite el hielo

Con dicho martillo podrás romper el hielo gigante. Cuando lo hagas, aparecerá un cerdiablo gigante que irá reduciendo su tamaño a medida que lo vayas golpeando.



36. La favorita de los Kujara

En el área del rancho Kujara, contemplarás como asciende la flor gigante tras librarla de su prisión helada. Sube hasta el nivel superior (por los troncos que hay en las paredes) y engánchate a ella para que vuelva a bajar. Así obtendrás un melocotón de montaña.

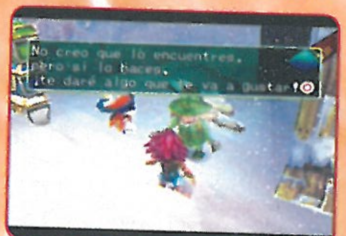




37. El diario oculto

Un tipo vestido de verde te retará a que encuentres su diario. Si lo logras, te dará la llave que abre todos los cofres verdes. El diario está en la cabaña donde viste a Papa Noel. Empuja la caja que hay dentro para llegar hasta él. En el cofre verde que hay a la izquierda del hombre, verás el traje de ardilla.





38. Pegatina de fantasma

En el bosque Donglin, un fantasma te hará invisible si te atrapa con sus manos. Para volver a la normalidad deberás encontrar la pegatina de fantasma donde se encuentra la "fruta visible". Dicha fruta está hacia la mitad del camino del bosque profundo, al lado de las escaleras.





39. El ascensor

En la cima del rancho, entra en la cabaña. Un hombre te dirá que el "mecanismo" que mueve el ascensor está cansado. Para que vuelva a funcionar, debes alimentarlo con el melocotón de montaña.

40. Manantial

Nuestro viejo amigo está fatigado y el manantial no da el tipo de agua que necesita. Coge el cubo y llénalo con el agua caliente que fluye en la zona de las tuberías (pulsa el botón con el martillo).



41. Una colección rara

En una cueva de la cima del rancho, verás a una persona que colecciona animales extraños. Entrégale el "pez raro" que debes haber recogido en el pueblo de los pescadores. Al lado de la fuente bendita del templo del agua encontrarás el "cangrejo raro". El pulpo lo hallarás congelado en el rancho kujara. Para liberarlo, tendrás que usar tanto el martillo como el garfio. Por último, golpea la seta del bosque de la risa y el llanto con el martillo para conseguir el "camarón raro". Cuando le entregues estos cuatro especímenes, te recompensará con "el estado de tabú".



42. Fruta tabú

Permaneciendo en estado de tabú, entra en la caja luminosa. Para encontrar esta caja, debes subir por el árbol mágico y planear con el traje de ardilla hasta llegar a una cueva. En su interior, obtendrás la fruta tabú.





43. Preparado o no, allá voy

En la sala de operaciones, unos niños te retarán a jugar al escondite. Los tres se esconderán en el área del rancho Kujara. Uno lo encontrarás en un hueco que hay en el la pared, donde estaba el bloque de hielo. Para sacarlo, coge la bola de nieve que hay al lado y métela por el otro agujero. Al segundo lo verás en el camino de los precipicios. El último se encuentra oculto en el sendero que hay detrás de las cabañas. Para poder llegar hasta él, métete por el hueco que hay debajo de la pegatina de fantasma. ¡Y van tres de tres!







44. Mentiroso

Los niños dirán tres frases y tú debes dar la señal del mentiroso al que mienta. Si aciertas, te enseñarán una canción secreta.

45. Viajero manchado de aceite

En la sala de operaciones, junto a los niños, verás a un viajero que está manchado de aceite. Dale un bocadillo de filetes del chef para que se limpie. Así, agradecido, te contará un secreto.



46. La famosa cabaña de lavado Kujara

Antes de entrar en la cabaña, tendrás que hablar con su propietario. Lo encontrarás al lado de la casa del escultor.



47. Lava a los Kujara

El problema de lavar a los kujaras es que andan sueltos por la granja y tienes que atraparlos y hacer diana en los huecos que hay en la pared de la granja. Otra dificultad es el poco tiempo que tienes, apenas 90 segundos. Si los lavas a todos, te darán un quitamanchas de aceite.



48. Fusible de la lavadora

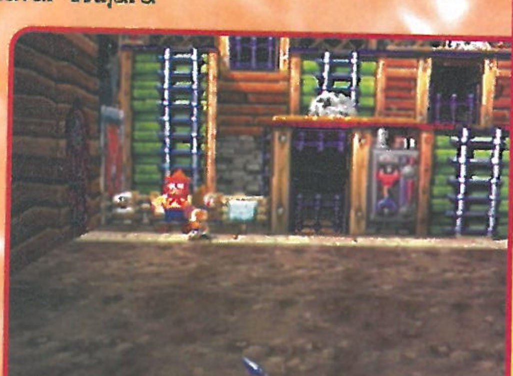
Cuando acabes de lavar a los kujaras, la máquina de lavado se estropeará y deberás encontrar el "gran fusible" para repararla. Éste se haya dentro de una cabaña, en la cima del rancho, cerca de la cabaña del escultor.





49. Experto en lavar Kujara

Tendrás que volver a lavar a los Kujaras. La única diferencia es que esta vez se encuentran un poco más alborotados. Ármate de bastante paciencia, porque deberás lavarlos ocho veces consecutivas.



50. Levanta la escalera

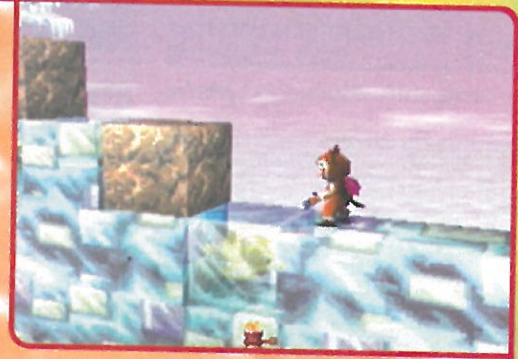
Para acceder a lo más alto de la cabaña kujara, deberás encontrar la pieza que le falta a la maquinaria que hace subir la escalera. La pieza que falta está en un bloque de hielo congelado, en el camino a la cabaña del escultor.





51. Explotación estática

Deberás capturar, de la zona del rancho, 3 kujaras para la máquina de nuestro amigo Pham. Dos de ellos los encontrarás antes de llegar a tan sofisticada máquina.



El tercero lo conseguirás después de levantar la escalera. Además de proporcionarte un camino al bosque Donglin, te dará la bolsa cerdihielo.



52. Los Kujara escapan

Tras acabar con el cerdiablo-hielo, vuelve a visitar a Pham y ayúdale a capturar a tres kujaras que han huido. Cuando se los entregues, nuestro amigo podrá cortarles el pelo.

53. Charles con picores

En la cabaña de la cima, está Charles con un ataque de picores. Para calmarle, recoge de lo más alto de la cima del rancho un bote de quita-picores.



54. La última escultura

En una granja del rancho, hay un escultor al que le gustaría hacer una obra maestra. Empuja el bloque de hielo que hay en el exterior para que caiga dentro de su casa y pueda hacer realidad su sueño. Regresa cuando pase un tiempo para verla acabada. Entusiasmado por su obra, te la entregará para que la pongas en el pedestal sagrado cuando llegues al templo de agua.







55. Ve al Ojo del Espíritu

Elimina a los fantasmas que hay en el bosque. Primero ataca con el boomerang de hielo y, una vez extinguido su fuego, tírate encima para eliminarlos del todo.

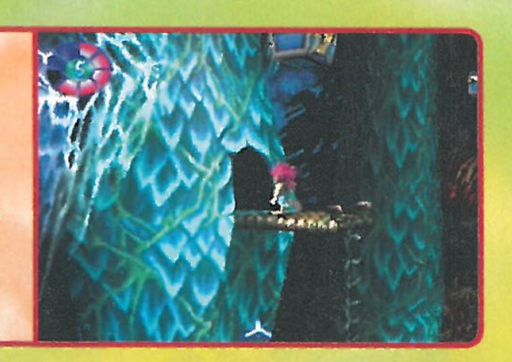
56. Mata a los guardias

Acaba con el super-fantasma del bosque. Para ello, acércate y dale tres martillazos en la lengua. Si consigues hacerlo, te librarás de tan molesta compañía.



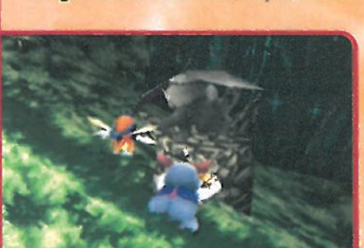
57. Más azul para el cuadro

Nada más matar al fantasma de marras, coge la frutal azul que se encuentra a su lado. Cuando la tengas, llévasela lo más rápido que puedas al artista que hay en el tronco de un árbol, en lo más alto del bosque. Como por tus propios medios no podrás llegar hasta él, utiliza las manivelas que verás a tu alrededor. El artista, agradecido, te entregará la llave que necesitas para abrir todos los cofres de color azul.



58. Convertido en piedra

En la entrada del bosque de risa y llanto, verás una estatua en la que aparece un epígrafe que cuenta que un cerdiablo convirtió en piedra a tu amigo Barón. Para salvarle, deberás rociarle con el agua sagrada que encontrarás en la fuente que hay en el templo del agua. Gracias a la ayuda de este simpático perro, podrás ir sin ningún esfuerzo a todos lados en un abrir y cerrar de ojos.



59. Puerta del llanto

Para entrar por la puerta del llanto en el bosque de risa y llanto, deberás estar en "estado de llanto". Para ello, muerde una fruta en dicho estado.



60. Fruta extraña

Para recoger la "fruta extraña", debes volver al rancho Kujara y abrir la puerta de llanto. Con esta fruta podrás cambiar de estado de llanto a estado de risa siempre que quieras.

61. Fruta normal

En la puerta de la risa en la entrada de la vagoneta, en la zona de las tuberías, hallarás la "fruta normal" con la que curar tu estado de risa y de llanto.





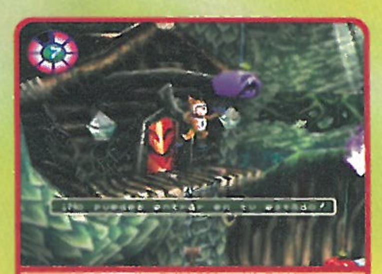
62. Puerta de la risa

Para entrar en la puerta de la risa del bosque de risas y llantos, tendrás que reír a carcajada limpia. Para ello, muerde una fruta que se encuentre en estado de risa.

63. Ir a Donglin

En la casa de la risa del bosque hay un gran bloque de madera. Empújalo hasta que veas que ha entrado en el hueco del suelo, y luego salta sobre él.





64. Viajero sonriente

Entra en la casa del bosque de la puerta de la risa y verás a un viajero que no puede parar de reírse. Para curarlo, dale el bocadillo de patatas que hiciste antes en la ciudad minera.

65. Recoge el garfio

Golpeando con el martillo los tres maderos que se encuentran en el bosque de llantos y risas, podrás hacerte con el garfio. Se trata de un artefacto que te permitirá colgarte de algunas de las paredes.



66. Dispositivo guardatesoros

En el bosque profundo hay unas balanzas como las que viste en el pueblo de los pescadores. Ten cuidado porque tienen trampas que pueden mermar tu energía. Acciónalas todas para entrar en la casa del tesoro.



67. El bichopatata comehojas

En una de las balanzas del bosque profundo, está el bichopatata comehojas. Desátalo y haz que llegue hasta la primera balanza para que se coma una hoja. Para ello, llévale por los balancines hasta ella.





68. Charles apolillado

En una cueva, en medio de bosque profundo, se encuentra nuestro amigo Charles. Para liberarle de las hojas que lo tienen atrapado, usa el bichopatata comehojas. Como recompensa, el bueno de Charles nos dará un superobjeto que doblará nuestra fuerza.





69. Rocangrejos

En la casa del tesoro, hay un grupo de fantasmas que están haciéndole la vida imposible a un hombre. Para librarse de ellos, necesita un rocangrejo. Encuentra a tan peculiar bicho en el bosque profundo y, cuando se lo entregues, obtendrás a cambio la bolsa cerdiablo fantasma.



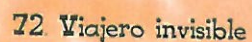
70. Traje de cerdo para hablar

Cuando llegues a la ciudad del circo, una joven te dirá que un hechizo cerdiablo ha convertido en gorrinos a todos los habitantes de la ciudad. Para poder comunicarte con ellos necesitas el traje cerdiablo que se haya en el almacén del circo. Dentro de este, para abrir el armario en el que está el traje, antes tendrás que hacerte con la llave que hay en el tejado de una de las casas del circo, y a la que de momento no puedes ir porque el camino está cortado.



71. Usa las dos palancas

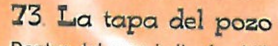
Para hacer que baje el puente, deberás coger el engranaje que ha robado el pájaro. Así mismo, si quieres que éste suelte la pieza, antes tienes que coger la pelota gigante que hay en la ciudad del circo, y hacer que suba por las dos palancas hasta que golpeé al pájaro. Después, entra por la puerta que hay al lado del puente y entrégale el engranaje al ciudadano-cerdo. Cuando baje el puente, recoge la llave y ve al almacén para ponerte el traje de cerdo y poder así hablar con cualquiera de los habitantes de la ciudad.



72. Viajero invisible

En una casa de la ciudad del circo hay un viajero que ha sido hechizado. Dale un bocadillo de pescado seco para que recupere su estado normal rápidamente.





73. La tapa del pozo

Dentro del pozo hallarás el libro del carpintero, un objeto que te será de utilidad en un futuro cercano. Pero aunque Tombi es muy fuerte, necesitará ayuda para levantar la pesada tapa.



74. Santo sacerdote inmóvil

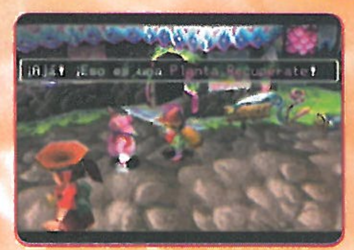
La fuente de la plaza de la ciudad no funciona. Para poder arreglarla, debes regar la flor que hay al lado. Una vez hayas hecho esto, habla con la fuente para que te pueda dar la semilla de la fuerza.





75. Planta recuperante curaheridas

En la calle de la ciudad del circo, un joven busca una "planta recuperante" para curar a su madre que está en una casa de la ciudad minera. Dicha planta te la entregará un cerdo que está en la cueva de la ciudad. El joven, agradecido, te dirá que visites a su madre. Hazlo y obtendrás un hechizo.




76. Coge caramelo helado

En una de las casa de la ciudad del circo, un cerdo necesita helados. Hasta que no consigas la túnica de hielo (tras acabar con el cerdiablo-hielo) no podrás darle lo que quiere. Con ella en tu poder, convierte a los enemigos en helados y entrégaselos para que, a cambio, te dé la cerdibola.




77. Bola para los cerdos

Ahora te pedirá que le traigas miniaturas de cerdos para el circo. Con la cerdibola podrás encoger y atrapar a los cerdiablos. Coge un espécimen de cada una de las 5 especies de cerdiablos que te has encontrado por el camino. A cambio, te entregará un diamante de 100.000 puntos.




78. Vamos al circo del payaso

Para conseguir que el niño pueda ver al payaso, antes tendrás que hablar con este último y ayudarle con el problema que tiene con la cama elástica. Después el niño se irá todo contento con el payaso, y tú podrás entonces acompañar al anciano al pabellón de la tribu cerdo. ¡Bien!




79. Ayuda al payaso

Habla con el payaso de la plaza y te dirá que tiene miedo. Para que supere su fobia, mueve la colchoneta que te ha dado para evitar que caiga sobre el suelo.



80. Estatua payaso de la tribu

Tendrás que romper la estatua del payaso para conseguir la bolsa cerdi-tierra y poder acceder al templo del agua. Dentro del pozo de la ciudad del circo, se encuentra el libro del carpintero que necesita el anciano para romper la estatua. Pero la tapa del pozo es muy pesada y no podrás levantarla tú solo. El anciano te entregará una hierba con la que podrás llevar al paón volador que hay en el almacén hasta el pozo. Ten cuidado cuando utilices la hierba de cebo, y no te alejes ni te acerques demasiado a él.





81. Abre la compuerta

En el templo del agua verás a un hombre al que los cerdiablos le han robado un engranaje de la compuerta del agua. Hallarás dicho engranaje en una de las pasarelas del camino.




82. Una sirena en el tanque

Cuando pases a la habitación del tanque, verás una dulce sirena atrapada. Para salvarla, tendrás que conseguir la pinza de cristal que está en manos del cangrejo gigante, a la salida de la habitación. Elimínale lo antes posible, y lleva el cristal al artesano que hay encima de la entrada al templo.



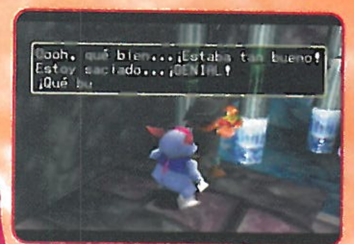

83. El panel bloquea el agujero

Dicho artesano convertirá el cristal en un panel, con el que taparemos el agujero del tanque donde está atrapada la sirena que vimos antes. Esta simpática criatura, agradecida, te entregará un traje de cerdo bastante curioso, con el que podrás nadar sin peligro de ningún tipo.




84. Viajero hambriento

Si entras por la puerta que hay encima de la habitación del artesano, verás a un viajero hambriento. Dale a esta "alma hambrienta" un bocadillo de pescado seco, y a cambio te contará para que sirven todas las canciones que has ido aprendiendo a lo largo de la aventura. ¡Merece la pena!





85. Has olvidado la mochila

¡Como no!, a este también se le ha perdido algo, esta vez la mochila. Pero no podrás conseguirla hasta que viertas en el árbol petrificado (en el área del rancho) el agua sagrada. Cuando el árbol pegue el "estirón", sube a su copa y planea hasta que veas la mochila en una montaña.



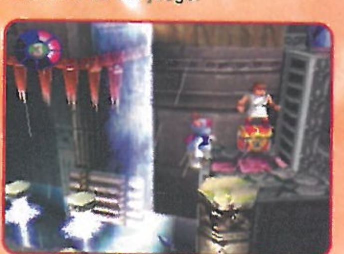



86. Cosas de plantas

Si rompes con el garfio todas las plantas acuáticas que hay en tu camino, liberarás a otra sirena que está atrapada en una planta gigante. Así, con tu buena acción, obtendrás el cubo de sirena.

87. Hunde la plataforma blanca

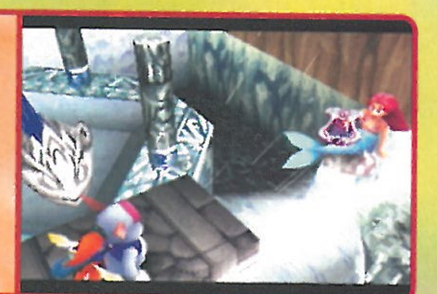
Cuando llegues al templo del agua, tendrás que ayudar a un hombre a hundir una serie de plataformas que bloquean su camino. Para lograrlo, golpea la palanca que hay justo encima de su cabeza. Cuando terminéis esta agotadora tarea, como recompensa, el hombre te entregará la llave que abre los cofres de color blanco de todos los niveles del juego.



88. Despertar al pez

Para despertar al pez gigante que debería darte la última bolsa cerdiablo, tendrás que conseguir los cuatro trozos del arpa de la sirena. Al despertar, aparecerá el gran templo del agua.



89. El arpa rota de la sirena

Los cuatro trozos del arpa son: derecha del arpa, izquierda del arpa, la perla aguda y la perla grave. La perla aguda se haya dentro del cofre blanco que hay cerca del pez gigante. La perla grave la cogerás si te tiras por una de las cascadas que hay enfrente del "gran pescado". La parte derecha del arpa está al lado de la torre dorada, dentro de un cofre azul, y el lado izquierdo lo encontrarás en la sala donde liberaste a la sirena del tanque.



90. Busca otro reflector

Dentro del gran templo del agua, para conseguir la bolsa cerdiablo, tienes que hacerte con un reflector de misterios. Tan curioso artefacto se halla en el huevo que hay en el área del rancho, así que vete hacia allí para cogerlo. Cuando esté en tus manos, colócalo en el otro pedestal para que se abra la puerta que guarda la bolsa cerdiablo. ¡Bien hecho, colega!







91. Almeja cerrada

En la sala del templo que hay detrás del cangrejo que tenía el cristal, podrás ver a una sirena muy tímida dentro de un almeja. Para que salga, dale la escama de sirena que te entregó el pescador en la cascada. Con esto conseguirás aprender una nueva canción: la de la fuerza.





92. Torre de valor

En la zona de las tuberías, en una pequeña repisa que hay en la pared, tendrás que cantar la canción de valor que te han enseñado para que aparezca la puerta de la torre del valor. Dentro de ella tendrás que llegar a lo más alto para obtener el boomerang glaciar. Sigue la siguiente combinación de puertas: en el primer piso entra, por la primera puerta de la risa; en el segundo, por la puerta del llanto; en el tercero, por la puerta pequeña y, finalmente, en el cuarto, por la primera puerta de la risa. Fácil, ¿verdad?

93. Torre de la fuerza

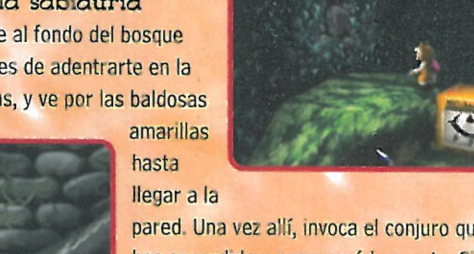
En lo más alto del área del rancho se encuentra la torre de la fuerza. Ésta torre se encuentra en la pared de la montaña, justo después de pasar las balanzas. Emplea la canción de la fuerza que te han enseñado para que aparezca la puerta. Dentro hallarás otro objeto que necesitas: el martillo antorcha.





94. Torre de la sabiduría

Para dar con ella ve al fondo del bosque profundo, justo antes de adentrarte en la zona de las balanzas, y ve por las baldosas amarillas hasta llegar a la pared. Una vez allí, invoca el conjuro que has aprendido y aparecerá la puerta. Si quieres subir hasta lo más alto, tendrás que utilizar el traje de ardilla y el garfio.



95. No hay luz suficiente

Entra por la puerta azul del templo del agua. Alguien en esta sala te dirá que con 20 luciérnagas de nieve podrías conseguir iluminar la oscura habitación. Así pues, no te cortes ni un pelo y entrégale la caja con las luciérnagas que capturaste antes. De esta forma conseguirás que te enseñe el resto del hechizo de la sabiduría.



96. Pedestal sagrado

Tras haberte enfrentado a un segundo cangrejo en el templo del agua, podrás ver el pedestal sagrado. Ahí es donde tienes que colocar la estatua de hielo que te dio antes el escultor en la cabaña Kujara, con el propósito de que no deje de fluir agua. Por lo tanto, acércate a él y coloca la estatua cuanto antes para poder pasar a otras tareas mucho más difíciles.



97. Diminuto Tombi

Necesitas los tres engranajes que has recogido a lo largo del juego, pero por sí no los has cogido, te repetimos donde se hayan. El primero pasando el pueblo de los pescadores; el segundo en el ascenso al rancho Kujara y el último, en la ciudad del circo. Si pasas por el túnel minitta, encogerás lo suficiente para poder entrar en la casa de los minirratones.





98. Torre dorada

Si has conseguido los cinco paneles cerdiablos podrás entrar en la torre dorada, la cual se encuentra en el templo del agua. Si quieres conseguir estos paneles, deberás alcanzar los dos millones de puntos. Esta es la cifra que necesitas para abrir el último cofre del aventurero, que te espera ansioso en la casa de los minirratones de la playa.





99. Pájaro Nishiki

Al lado de la torre dorada, hay un hueco por el que puedes pasar si te haces pequeño. Dentro, un ratón te pedirá que encuentres a los dos pájaros Nishiki. Cógelos del nido del pueblo de los pescadores, pero permaneciendo en estado microscópico.



100. Sirviente

Junto a la torre dorada, hay un hueco por el que pasarás si te haces pequeño. Ahí un ratón te pedirá que busques a los dos pájaros nishiki. Cógelos del nido del pueblo de los pescadores.



101. La cascada

Encima de la torre dorada, en la catarata, hay un hueco. Pasa por él y enfréntate al cerdiablo.



102. Captura al cerdiablo hielo

Para eliminarlo deberás cogerlo y tirarlo 3 veces a la bolsa cerdiablo. Ten cuidado con la bolas de hielo y los torbellinos con los que pretende hacerte pulpa. Cuando acabes con él conseguirás la túnica de cerdiablo, un interesantísimo complemento que hace juego con el color de tus ojos, y con él que, además, puedes convertir en helados a todos tus enemigos.





103. Captura al cerdiablo fantasma

Ahora ve a la zona de las tuberías, y recorre la parte cercana a la entrada de la vagoneta hasta que aparezca la puerta del cerdiablo fantasma. Ten cuidado con sus hechizos y con los espectros si no quieres acabar mal. Cógelo cuando puedas para lanzarlo dentro de la bolsa. Al vencer a este rival, ganarás la túnica de fantasma.





104. Captura al cerdiablo llama

En una cueva que hay en la entrada del bosque Donglin está la puerta del cerdiablo llama. Debes tener cuidado con las bombas de lava y no dejar de moverte para evitarlas. Acaba con él de la misma manera que con los anteriores: lanzándolo a la bolsa. Así, conseguirás la túnica cerdillama.





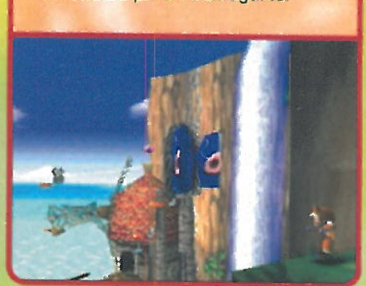
105. Cerdiablo tierra

En lo alto del área del rancho, está la puerta del cerdiablo tierra. Haz lo mismo que con sus hermanos, y hazte con su túnica.



106. Cerdiablo agua

Cuando consigas la bolsa cerdiablo, dirígete a la cascada de los cielos, en el gran templo del agua. Para llegar hasta la puerta, salta por los cubos de madera que hay justo antes de llegar a la cascada. En el cubo que está más alto, da un buen salto y planea hasta llegar a un saliente que hay en la montaña. La técnica a seguir es idéntica a las anteriores. Ponte el traje de cerdinado para no ahogarte.



107. Hielo de anémona de mar

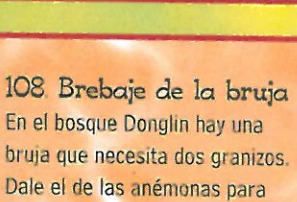
En el área del rancho, si tiras un enemigo a la anémona de mar, ésta se lo tragará y se congelará. Si después la rompes con el martillo de fuego, conseguirás granizo. Realiza esta sencilla operación con las dos anémonas que hay que esta zona y hazte con una buena provisión de granizo.





108. Brebaje de la bruja

En el bosque Donglin hay una bruja que necesita dos granizos. Dale el de las anémonas para que te dé unos polvos fríos.





109. Brasas de anémona de mar

En la zona de las tuberías, realiza la misma operación que hiciste con las anémonas del rancho Kujara. Así conseguirás las brasas de anémona de mar. Al igual que hiciste con el granizo, llévaselas a la bruja del bosque Donglin.







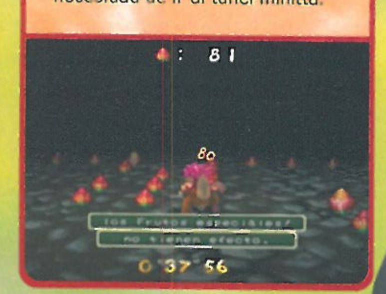
110. Casa de miniratones

Cuando puedas encoger gracias al túnel minitta, ve a la primera casa de los minirratones, la del final del pueblo de pescadores.



111. Nuefresas

Una vez dentro, un ratón te propondrá hacer una recolecta de 100 nuefresas en un minuto. Agradecido, te dará una fruta con la que podrás convertirte en pequeño y recuperar tu estado normal cuando quieras, sin necesidad de ir al túnel minitta.





112. Seta fastidiosa

Para recoger más nuefresas, hay que arrancar una seta que bloquea la puerta que lleva a otro campo plagado de dichos vegetales. Para quitarla, tendrás que recoger la cuchara que hay en el exterior, justo antes de llegar a la cascada.



113. Las nuefresas
De nuevo haciendo de agricultor, sólo que ésta vez a lomos de un turbo-ratón, y teniendo que recoger 200 nuefresas en 1 minuto. Cuando termines, el ratón te dará la estrella dorada.

114. Anillo precioso
En la ciudad minera, a un trabajador se le ha caído un resbaladizo anillo por una de las tuberías. Ve a la zona de las tuberías y prepárate para...



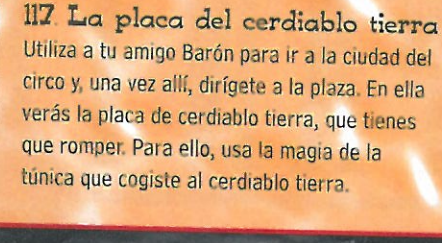
115. Captura al último cerdiablo
Para encontrarlo deberás descender por la cadena que hay en la zona de las tuberías, justo debajo del puente levadizo. Dentro de la cueva, Kainen te explicará como acabar con el último cerdiablo. Cuando luches contra él, ten presente que la forma de eliminarlo es idéntica a la de sus hermanos, con la única diferencia de que cuenta con algo más de resistencia a la bolsa cerdiablo.







116. La placa del cerdiablo llama
Ponte la túnica cerdillama y usa la magia de ésta para romper la placa del cerdiablo llama. Cuando la hagas trizas, podrás salir al exterior para romper las demás placas.



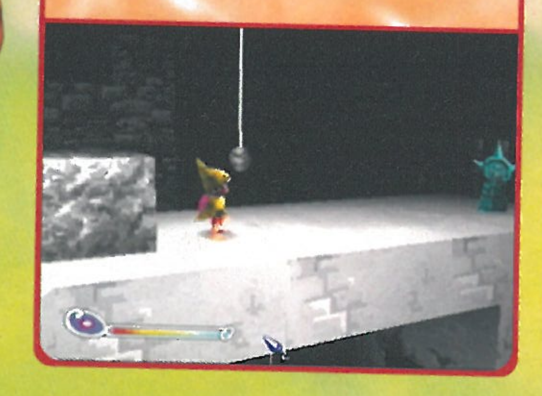
117. La placa del cerdiablo tierra
Utiliza a tu amigo Barón para ir a la ciudad del circo y, una vez allí, dirígete a la plaza. En ella verás la placa de cerdiablo tierra, que tienes que romper. Para ello, usa la magia de la túnica que cogiste al cerdiablo tierra.

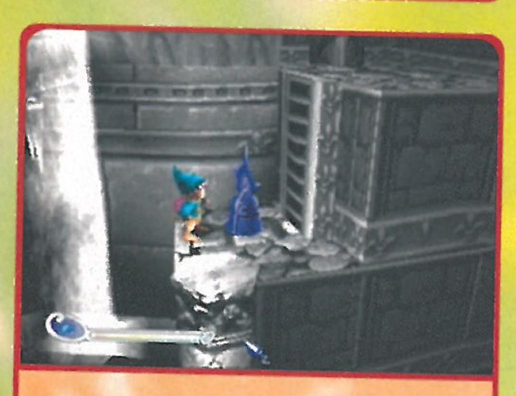




118. La placa cerdiablo fantasma
En el bosque de las risa y del llanto se encuentra la placa del cerdiablo fantasma. ¿Adivinas que túnica has de usar para conseguirla? ¿No? ¿Una pista? Bueno: Buuuuh! Claro, es muy fácil, la del cerdiablo fantasma. ¿A qué no era tan difícil?

119. La placa cerdiablo hielo
¡Ya queda menos! Ahora dirígete a la cima del rancho kujara para encontrar la placa del cerdiablo hielo y hacerla astillas de la misma forma que las demás. Cuando lo hayas hecho, te encontrarás con que sólo te quedará en el inventario una placa que romper: la del cerdiablo agua. Para ver donde está, lee, lee.





120. La placa cerdiablo agua
Para llegar a la placa del cerdiablo agua no podrás pedir a Barón que te ayude ni te servirán las alas mágicas, ya que se encuentra en el templo del agua. Para llegar a la placa, baja por la cadena que hay enfrente de la entrada de la vagoneta y entra por la puerta que da acceso a dicho templo.

FFVIII es, sin duda alguna, el mejor juego de rol de todos los tiempos. Visualmente espectacular y con una profundidad argumental digna de un drama de Homero, nos encontramos ante una juego imposible de explorar al 100%... salvo con nuestra guía, por supuesto.

FINAL FANTASY VIII



1. EL ASCENSO A SEED

La historia comienza en la enfermería del Jardín de Balamb. Al principio puede que no te enteres de gran cosa, pero en realidad de eso se trata, así que no te preocupes demasiado. El chico que está tumbado en la camilla es Squall, nuestro protagonista, al que acompañaremos en su interminable aventura (es que son cuatro CD´s) y la rubia que nos mostrará la FMV es Quistis Trepe, su instructora y su pesadilla.
Antes de que puedas tomar las riendas del juego, verás cómo Quistis anima a Squall para que vuelva a clase y se presente al examen a Seed (cuerpos especiales que se forman en los Jardines). De camino a clase, una fantástica secuencia te mostrará las instalaciones del Jardín (yo también quiero estudiar en ese colegio). Justo cuando acabe la clase empezará realmente el juego y podrás manejar a nuestro protagonista libremente.
Antes de salir del aula, investiga el pupitre de Squall para obtener los dos primeros Guardianes de la Fuerza, Quetzal y Shiva. De este modo irás preparado a la Caverna de las Llamas para conseguir al tercer G.F.
Al salir de clase tropezarás con una recién llegada al Jardín que se ha perdido y que además te pedirá ayuda. Tienes dos opciones, ser antipático y decir que no, o ser amable y decir que sí. Te recomendamos esto último ya que te servirá para conocer el Jardín.
Antes de bajar al vestíbulo, habla con el chico que está al lado del ascensor para conseguir unas cuantas cartas y poder entrenar con la gente del Jardín (consigue el mayor número de cartas ahora y así podrás conseguir fácilmente cartas raras y distintas cuando salgas de Balamb). Para aprender a jugar acciona la opción Juego de Cartas en el menú, dentro del apartado Guía.
Al llegar al vestíbulo encontrarás el primer punto para salvar la partida (es una esfera luminosa) y varios caminos por los que puedes avanzar. Ve a la cafetería para conocer a gente nueva y a la Biblioteca para encontrar la revista "Expediente F1" y el primer punto de extracción con la magia Esna. Es importante que sepas que para poder extraer magia es necesario llevar enlazado un Guardián. Después dirígete al Pórtico para encontrarte con la instructora Trepe (en el camino encontrarás un punto de extracción con la magia Cura), que te espera para viajar hasta la Caverna de las Llamas.
Una vez fuera del Jardín, dirígete hacia el Este, peleando contra todos los monstruos que te salgan al encuentro. Cuando llegues a la caverna hallarás a dos profesores, los cuales te darán a escoger un tiempo para vencer a Ifrit, Guardián del elemento Fuego (escoge 30 minutos).
Una vez dentro verás que sólo hay un camino así que avanza para encontrar un punto de extracción con la magia Piro y prepárate para luchar con Ifrit.
Al volver, Quistis ordenará a Squall que vaya a su cuarto a cambiarse de ropa y prepararse para el examen, así que ya sabes donde tienes que ir. Después de cambiarte, ve al Vestíbulo del nivel 1 para encontrarte con Quistis, y conocer a los equipos que se presentarán al examen. Squall formará equipo con Seifer y Zell Dincht (verás que entrada en escena). Además conocerás a Cid Kramer, director del Jardín, que os deseará suerte. Tras esto montarás en barco desde Balamb rumbo a Dollet.

En la biblioteca encontrarás un punto de extracción y un "expediente-X".

Para conocer el Jardín a fondo, procura ser amable con esta alocada chica...



G. F. Ifrit

Vida: 1068 puntos
Absorbe: Agua
Vulnerable: Hielo
Magias que se pueden extraer: Cura, Piro y Libra.
Para vencer: Guardián de la Fuerza Shiva y magias de Hielo.
Conseguirás: carta Ifrit, objetos muy útiles en el combate y, lo más importante, que se una al equipo.
Nota: La vida de algunos enemigos puede variar dependiendo del nivel de los personajes. Los que aparecen en esta guía son meramente indicativos.

2. EL DÍA DEL EXAMEN

Ya en el barco te explicarán de qué va la historia y Seifer te ordenará que te asomes por la borda para que veas que está pasando fuera. Haz que Squall se asome para disfrutar de una alucinante escena de vídeo que te pondrá los pelos de punta.
Una vez el equipo haya desembarcado, escucha atentamente las instrucciones de Quistis. Después, sube por las escaleras para llegar a la ciudad. Encontrarás un punto para salvar la partida, es muy aconsejable que lo uses, ya que en el camino tendrás que enfrentarte a varios soldados de Galbadia y, si todavía no has entrenado lo suficiente, pueden eliminarte fácilmente (aprovecha para Extraer magias y ganar puntos de experiencia). Cuando llegues a la plaza, Seifer te ordenará que busques enemigos. Obedécele, pero no te pongas nervioso, ya que sólo hallarás a uno en el callejón que está bloqueado por dos coches. »



De camino a la torre, algo nos presagiará las dificultades que nos esperan...



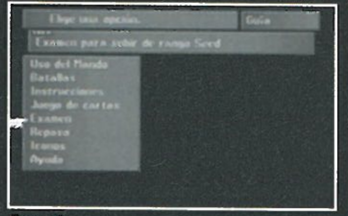
Desde la plaza, podremos ver los movimientos de los soldados.

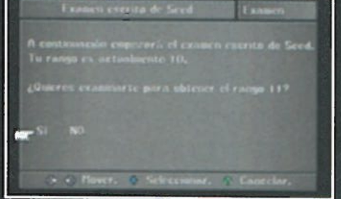


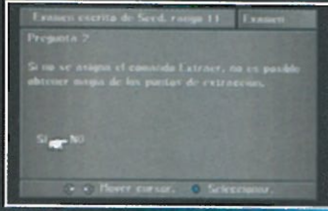
Tras la discusión con Seifer, Squall y Zell se separarán de él.

La solución de todos los exámenes seed

Test 1 : S N S S S N N S N N
Test 2 : S N S S S N S S N N
Test 3 : N N S N S S S N S N
Test 4 : N S S S N N S S N N
Test 5 : N N N S S N N S S S
Test 6 : S N S S N N S S N S
Test 7 : S S S S S S N S S N
Test 8 : N S N N S S N N S N
Test 9 : N S N N N N N N S S
Test 10: S N N N N N N N S N
Test 11: S S N S S N S N N S
Test 12: N S N N S N S N S N
Test 13: S N N N S N N N N N
Test 14: S S S S N S S N S N
Test 15: S S N N N N N S N S
Test 16: S N N S N S N N S N
Test 17: S N N N S N N S N N
Test 18: S N N N S N N N N N
Test 19: S N N S N N N N N S
Test 20: S S N S N S S S N N
Test 21: S S S S N N S S S N
Test 22: N N N S N N N S S N
Test 23: S N N N N S S S S S
Test 24: S S N N S S N N N S
Test 25: S N S S S N N S N N
Test 26: S S N S N S N S N N
Test 27: N S N N N N S N S N
Test 28: S N N S S S N S N N
Test 29: N N N S S N N N S N
Test 30: N S N N N N S N N N


Paso 1


Paso 2


Paso 3

» Tras largas horas de espera, verás como un grupo de soldados se dirige en silencio hasta una rara construcción en la cima de la montaña. Al seguirlos, por el camino hallarás a varios soldados de Dollet malheridos que te dirán que ese edificio es una Torre de Transmisión. Una vez en la cima de la montaña, Seifer se dirigirá como un loco al interior de la torre. Mientras, se presentará en otra escena de video Selphie Tilmitt (la chica con la que Squall tropezó en el Jardín), con un mensaje para Seifer; así que tendréis que seguirle. Ahora el equipo se formará con Squall, Zell y Selphie. Dentro de la torre, utiliza el punto para salvar la partida y el punto de extracción con la magia Tiniebla. Equípate como es debido y sube en el ascensor hasta la azotea; allí encontrarás a dos soldados, Biggs y Wedge, que reparan la antena. Tras la escena de vídeo, tendrás que luchar contra ellos, y luego contra Elviore. Tras el combate, Selphie comunicará a Seifer que se ha dado la orden de retirada y que deben presentarse en la playa en media hora. Al bajar de la torre salva la partida, recupera a los heridos y sal de camino a la playa. Fuera te enfrentarás a otro enemigo pesado de vencer, el X-ATM 92
Al desembarcar, Quistis dará la tarde libre al personal, así podrás investigar la ciudad de Balamb. El primer edificio que verás es el hotel. Allí puedes salvar la partida y, por 100 guiles, descansar. En la calle principal encontrarás la casa de Zell (la primera de la derecha); allí podrás recoger un número de la revista Timber Maniacs (más adelante te explicaremos su utilidad).
Si al salir de la casa escoges el camino de la izquierda, encontrarás un punto de extracción con la magia Electro y una armería (aquí podrás mejorar tus armas más adelante). Por la izquierda llegarás a la estación de Balamb. Entra y recoge otro Timber Maniacs. En las escaleras de la estación verás a la Reina de las Cartas, juega con ella si quieres para conseguir nuevas cartas. También puedes comprar pociones y objetos en el tenderete que hay al lado. Tras el paseo por la ciudad, puedes volver al Jardín andando, o puedes alquilar un coche por 3.500 guiles.



Subjefes Biggs y Wedge

Vida: 705.
Absorbe: -
Vulnerable: -
Magias que se pueden extraer: Piro, Electro, Hielo y Esna.
Para vencer: Guardianes de la Fuerza, magias Electro y el ataque sencillo de Squall.
Te recomendamos que Squall ataque sin más mientras Selphie y Zell utilizan las magias.



Elviore

Vida: 2872.
Invulnerable: Bio (veneno).
Magias que se pueden extraer: Electro, Cura, Doble y Guardián de la Fuerza Sirena.
Para vencer: Guardianes de la Fuerza y las magias que tengas enlazadas.
Nota: Sirena tiene una de las habilidades más útiles para el combate que es Sanar. Enlaza rápidamente este Guardián para que la vaya aprendiendo.



Subjefe X-ATM 092

Vida: 5770.
Vulnerable: Rayo.
Invulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Piro, Hielo, Cura, Coraza.
Para vencer: magias Electro, Quetzal (guardián del elemento rayo). Huye cuando quede aturdido (pulsa R2 y L2).
Nota: repite esto hasta llegar a la playa , donde podrás disfrutar de una escena de vídeo realmente apasionante.

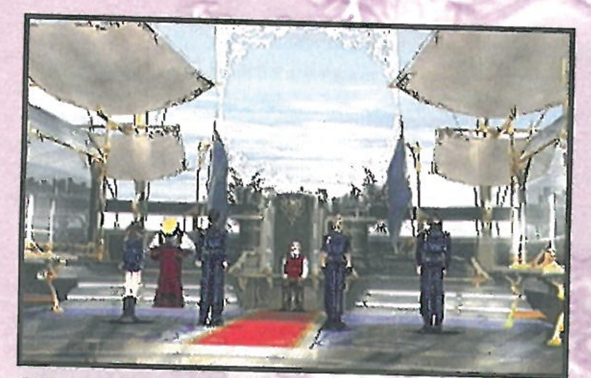

Es posible llegar a la puerta de la Torre de dos maneras.



Ahí arriba te aguardan dos duros combates...


La huida de Dollet es de las que quita el hipo...

3. LOS NUEVOS SEED


El director del Jardín es el encargado de ascender a los Seeds.


El inolvidable baile es el punto álgido de la celebración.



Yuraba y Petro

Vida: 1538.

Vulnerable: Aire.

Magias que se pueden extraer: Morfeo, Escudo y Tiniebla (de Yuraba); Piro, Electro y Coraza (de Petro)

Para vencer: ataques sencillos para Petro y los guardianes más potentes para Yuraba



G.F. Diablo

Vida: 8000.

Vulnerable: magias de viento (todavía no las tienes).

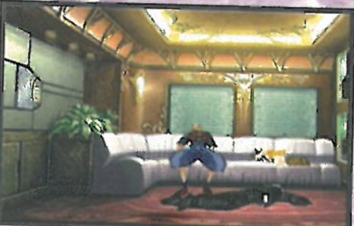
Magias que se pueden extraer: Cura y Gravedad.

Para vencer: extrae la magia Gravedad y utilízala contra él. También servirán los Guardianes.

Obtendrás: la carta de Diablo y el Guardián de la Fuerza Diablo.

Nota: enlaza inmediatamente a Diablo para que aprenda la habilidad Arrebatar. Así, además de atacar, podrás robar a tus enemigos distintos objetos con los que podrás mejorar tus armas.

Al llegar al vestíbulo, verás cómo las dos instructoras Shu y Quistis repasan con el director los incidentes de la batalla. Tras espiarlos ve hacia la biblioteca para encontrar en el pasillo a Seifer. Tranquilo porque, antes de decir nada, las dos instructoras aparecerán para criticar su comportamiento.
Al poco rato tu equipo escuchará por los altavoces que para saber la nota del examen tendrán que presentarse en el pasillo del aula del nivel 2, así que encamínate hacia las aulas para salir de la incertidumbre (antes puedes guardar la partida en el vestíbulo).
¡Hemos aprobado!¡Yuupiii! (aunque parece que a Squall no le afecta lo más mínimo). Después de esto, aparecerás automáticamente en el despacho del director para recibir tu certificado de SeeD. Habla después con el director a solas para conseguir el Registro de Batalla (sirve para conocer las estadísticas de combate y puedes acceder a él desde el menú).
Desde este momento, Squall recibirá un sueldo que cambiará según su rango. Para subir de rango debes superar los Exámenes que aparecen en la opción Guía del Menú. Si no quieres esforzarte demasiado, en esta guía te facilitamos los resultados para que tengas un señor sueldo y puedas comprar lo que te parezca en las tiendas.
Tras el aluvión de buenas noticias, aparecerás en la zona de los dormitorios. Allí Selphie te animará para que vayas a la fiesta de graduación. Pon a Squall el uniforme de gala, salva la partida y ve a la fiesta. Allí Selphie te pedirá que la ayudes con


¡¡Hombre!! después de comer en un tren, lo mejor es una buena siesta...

el comité del Festival Estudiantil. Ya sabes, puedes hacer que Squall sea un borde y pase del tema o todo lo contrario, tú decides.
Ahora bien, llega un momento muy especial en el juego que deberás disfrutar al máximo, así que acomódate en el sofá, coge tu refresco favorito y prepárate para disfrutar de la más alucinante escena de video que jamás hayas visto: la famosa escena del baile.
Después de conocer a tal belleza, Squall se irá solito a la terraza. Allí Quistis le ordenará que la siga al rincón secreto situado en la Zona de entrenamiento. Al llegar, Quistis advertirá de los peligros que hay en la sala ya que está habitada por verdaderos monstruos con los que habrá que luchar (el más peligroso es el Arqueosaurio, al cual vencerás usando la magia Morfeo). Antes de entrar por la puerta que lleva al rincón, ve a la derecha para encontrar un punto de extracción con la magia Hielo.
Tras el intento fallido de Quistis de "ligar" con Squall, y antes de salir de la zona de entrenamiento, nuestros amigos escucharán gritos de auxilio. Acércate y descubrirás a un monstruo dispuesto a lastimar a la chica que viste en la enfermería al principio del juego.
Tras el combate contra Yuraba y Petro, dos muchachos que parecen SeeDs se llevarán a la chica. Después, Quistis te volverá a dejar solo. Será el momento de ir a los Dormitorios donde Zell te espera para enseñarte tu nuevo cuarto. Allí Squall dormirá a gusto.
Al despertar te informarán de tu primera misión como SeeD en la ciudad de Timber. Antes de abandonar la habitación, recoge de la mesa la revista "Armas Abril" (en ella aparecen los elementos necesarios para mejorar las armas) y guarda la partida.
Después reúnete con tus compañeros en la cabina del portero para enterarte de lo que pasa en Timber. Parece ser que en la estación te espera un miembro de la resistencia, al que tendrás que dar una contraseña para que te reconozca. Tras la información habla con el director para recibir la "Lámpara Mágica". Antes de investigar nada, sal del Jardín, revisa los enlaces de tu equipo y salva la partida. Tras eso, examínala para hacerte con el G.F Diablo... tras pelear contra él, claro.
Después del combate, encamínate a la estación de Balamb para ir a Timber (asegúrate de llevar al menos 3.000 guiles, que es lo que cuesta el billete).
Al subirte al tren, Selphie y Zell investigarán las instalaciones. Sigue a Zell para obtener la revista "Hocicos" nº1 y para enterarte de la historia de Timber. Al poco rato entrará Selphie un poco indispuesta. Lo mismo les pasará a Zell y a Squall.

4. LA TERCERA DIMENSIÓN

Sin saber cómo ni porqué, pasarás a controlar a tres soldados de Galbadia: Laguna, Ward y Kiros. Sigue el camino marcado en medio del campo y localiza el punto de extracción con la magia Cura. Desde allí, avanza con los nuevos personajes hasta llegar al río. Al poco rato descubrirán que se han equivocado de ruta y Laguna propondrá volver a casa. Avanzar hasta ver otro punto de extracción con la magia Aqua e ir hacia el coche. Haz que todos monten en él para llegar a Deling. Dirígete con el nuevo equipo al Hotel Galbadia, situado en una calle que comienza en la zona sur de la plaza. Allí podrás salvar la partida; después baja por las escaleras de la derecha para dar con el bar del hotel.
En el bar, habla con la gente para enterarte de más cosillas (prueba a escoger las opciones en gris cuando hables con la camarera). Después toma asiento y disfruta de la melodía.
Vaya, vaya, así que nuestro nuevo compañero está enamorado de la pianista, lo que son las cosas. A la vista de los sentimientos de Laguna, Ward y Kiros le animarán para que se acerque a ella, aunque le resultará un poco bochornoso. Al poco rato Julia, que así se llama la pianista, se acercará para charlar con él y le invitará a su habitación... para hablar. No tienes más que preguntar el número en recepción y te llevarán sin más a su cuarto. Ella te contará la historia de su vida y Laguna le contará la suya, ¡qué bonito! Y justo cuando algo interesante va a pasar, aparece Kiros y se acabó la fiesta.



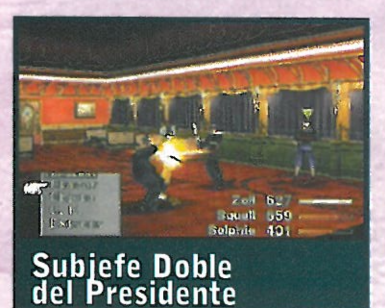
¿Quién es esta gente? ¿Por qué los estamos viendo?


Este Laguna es un tipo tan adorable como peculiar..


Julia ha inspirado el tema central de FFVIII, Eyes On Me.

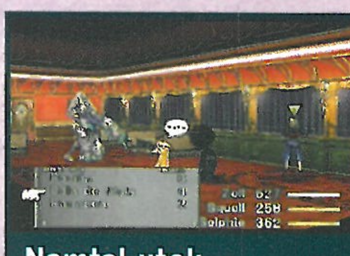
5. PRIMERA PARADA: TIMBER

Al poco rato de despertar, Squall y sus compañeros llegarán a Timber. Baja por las escaleras y habla con el hombre que está de pie esperando. Es la hora de confirmar la contraseña; a lo que él te pregunte deberás contestar: "Pero todavía quedan búhos".
Después, síguele hasta otro tren donde se encuentra la resistencia de Timber al completo. Allí un tal Zone te pedirá que despiertes a la "princesa"¿Pero de qué va todo esto? En fin, la encontrarás en el segundo cuarto del pasillo, aunque antes te aconsejamos que entres en el primer cuarto donde encontrarás un punto para salvar y a más miembros de la resistencia con los que podrás hablar. Una vez decidas ir al cuarto a por la pricesita, puede que te lleves una sorpresa. En la cama, dormidita está... ¡la misma chica del baile!
Acércate a ella para despertarla; ella reconocerá a Squall y se echará en sus brazos. Te dirá que fue al Jardín gracias a su viejo amigo Seifer (qué raro, no le pega nada). Después se unirá al grupo junto a su fiel compañero, Ángelo; un perrito como Lazzy que siempre la ayuda en los combates.
Sal del cuarto y reúnete con los demás al principio del pasillo. Rinoa te llevará a un compartimiento del tren y te explicará la misión que te ha llevado hasta ella. Gracias a una maqueta, te explicarán todos los pasos que hay que seguir para superar dicha misión. "Tranqui" colega, que es más fácil de lo que parece.
Lo único que debes hacer es introducir correctamente los códigos que Rinoa te indique, y estar atento a los guardias con sensores. Si no lo consigues a la primera irán ampliando el tiempo hasta que lo logres. Tras la explicación, puedes investigar el cuarto y enterarte un poco más de la historia del juego.
Después retrocede hasta el vagón en el que encontraste a Rinoa durmiendo y recoge la revista "Hocicos n º 2" (lee todas las revistas que cojas ya que te servirán para mejorar las armas o para aprender técnicas especiales).



Subjefe Doble del Presidente

Vida: 778.
Magias que se pueden extraer: Cura.
Para vencer: utiliza el ataque sencillo.
Nota: aprovecha para extraer magias Cura



Namtal-utok

Vida: 3650.
Vulnerable: Agua, Piedra.
Muy vulnerable: Sacro, Cura.
Invulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Esna, Doble, Locura y Zombie.
Para vencer: magias Cura, colas de Fénix y los Guardianes de la Fuerza
Nota: sus ataques alterarán el estado del equipo, así que asegúrate de llevar magias Esna.

Una vez hayas hecho lo que Rinoa ordenó, y te encuentres de nuevo en el tren, Squall te dará la oportunidad de revisar todos los enlaces del equipo; no dudes en hacerlo. Antes de hablar con Rinoa, salva la partida. Después dile que ya estás listo para "hablar" con el Presidente. Por desgracia, descubrirás que es un doble con el que tendrás que pelear, amén de otro "amiguito".
Al acabar el combate tendrás que volver a la ciudad de Timber. Rinoa se unirá al equipo, así que asegúrate de enlazarla algún Guardián de la Fuerza para que pueda serte de utilidad en los combates. Después, ve hacia el punto para salvar y habla con Watts. Él te dirá hacia dónde tienes que ir ahora.

Las cartas de nivel 8

- Chocogordo: (mirar parte Reina de las Cartas).
- Ángelo: de Watts, el de la Guarida del Bosque.
- Gilgamesh: de la cofradía CC.
- Mogurito: del niño vestido de azul que corre por todo el Jardín de Balamb.
- Chocobito: (mirar los bosques de los Chocobos).
- Quetzal: de la mujer del alcalde de F.H. en el segundo piso de la estación.
- Shiva: de Zoon en el barco de los Seeds Blancos.
- Ifrit: tras vencer a Ifrit.
- Sirena: en la segunda planta del bar de Dollet, jugando con el maestro de las cartas.
- Seclet: tras vencer a Hermanos.
- Minotauro: tras vencer a Hermanos.



Carta Mogurito



Carta Mogurito 2

Parece ser que debes encontrar la Emisora para descubrir qué traman los de Galbadia. Para empezar dirígete al edificio Timber Maniacs. También puedes dar una vueltecita por la ciudad y comprar nuevos objetos en las tiendas (en las que hay al lado de la estación encontrarás dos números de la revista "Hocicos"). En el hotel de la ciudad, situado al Sur de la estación, encontrarás un punto para salvar y gente con la que jugar a las cartas.
Al volver a la zona de la estación, opta por el camino de la derecha y te encontrarás con el edificio de Timber Maniacs. Al lado, encontrarás una casa; entra en ella y asómate por la ventana del segundo piso. Verás un callejón al que se puede acceder desde el bar.
Entra después en el edificio de Timber Maniacs y habla con la gente. Te enterarás de muchas cosas y, además, encontrarás la revista "Mil Novias" en uno de los montones de la entrada.
Entra por la puerta de la izquierda y encontrarás un punto de extracción con la magia Hielo ++, pero está oculto (investiga cerca de la mesa y lo verás).
Después sal del edificio y escoge el camino de la derecha. Habla con la gente de la calle y entra en el edificio azul. De este modo llegarás a las vías del tren. Sube las escaleras y entra en la única casa que hay. Dentro podrás hablar con el abuelo para que te dé unas Lágrimas de Búho (sirven para recuperar la vida por completo).
También puedes investigar la alacena hasta cuatro veces para conseguir 500 guiles. Después, vuelve hasta el edificio azul para bajar hacia el bar.
Allí te encontrarás con dos soldados de Galbadia; deberás vencerlos para obtener la carta de Buel. Además, encontrarás un punto de extracción con la magia Cura y una tienda.
Después de todo, entra en el bar e intenta dirigirte al callejón que viste desde la ventana. Un borracho te bloquea el camino así que... deberás terminar de emborracharlo. Observa la situación y págale una copa. Cuando le emborraches te dejará el paso libre y te obsequiará con la carta del Esqueleto. Aunque si prefieres ahorrarte el dinero puedes escoger la segunda opción y confesar lo de la carta. Así obtendrás una nueva carta.
Cuando el borracho te deje el paso libre, entra en el callejón y salva la partida; además encontrarás un punto de extracción con la magia Libra. Acto seguido, avanza hasta las escaleras que llevan a la Emisora. Allí podrás discutir con Rinoa (si eso es lo que quieres) y hacer que se enfade. De todas formas, Rinoa abandonará tu equipo y aparecerá de nuevo Zell. Después comenzará la transmisión desde la emisora y entrarán en escena Seifer y Quistis. Al intentar secuestrar al Presidente, Seifer será hipnotizado por una bruja y desaparecerá.
Tras ver cómo se esfuma el mayor enemigo de Squall, ve de nuevo al bar y habla con la señora regordeta; ésta invitará a todo el equipo a esconderse en su casa hasta que todo haya pasado.
Ya en la casa, habla con los "compis" hasta que te digan el siguiente destino: el Jardín de Galbadia.
Cuando te dispongas a salir de la casa, la dueña te obsequiará con varios objetos que te serán muy útiles en el combate. Ve a la derecha y encontrarás a Zone disfrazado de viejecito; éste te dará los billetes de tren. Después sube las escaleras y cruza el puente para montar en el tren. Al llegar a tu destino (Jardín Este) baja y salva la partida.
Antes de ir al Jardín de Galbadia, puedes ir hasta Dollet para conseguir más cartas. En la plaza encontrarás un punto de extracción con la magia Mutis. Y si te diriges al Hotel, además de salvar la partida, podrás conseguir otro número de la revista "Timber Maniacs".
En el segundo piso del bar encontrarás al dueño que parece ser un gran jugador de cartas. Juega con él y te llevará a su despacho para seguir jugando. Antes de hablar con él, puedes recoger otro número de la revista "Timber Maniacs" encima de la mesa. También puedes coger otro número de "Timber Maniacs" en el hotel.
Procura que llegados a este punto el guardián Diablo haya aprendido la habilidad "Arrebatar"; así podrás robar Tubos de Hierro de los Wendingos para poder mejorar las armas (de los Cocatrices obtendrás plumas y trozos de coral, con los que Quistis aprenderá una técnica y Rinoa mejorará su arma).
Después de todo ve hacia Galbadia. Para llegar hasta allí deberás coger el tren con destino a Jardín Este, y buscar un bosque situado entre dos montañas. Detrás encontrarás el jardín; pero antes de llegar...



Para secuestrar al Presidente, tendrás que superar una curiosa prueba.



Rinoa y su perro se unirán a nuestro equipo poco después de conocerlos.



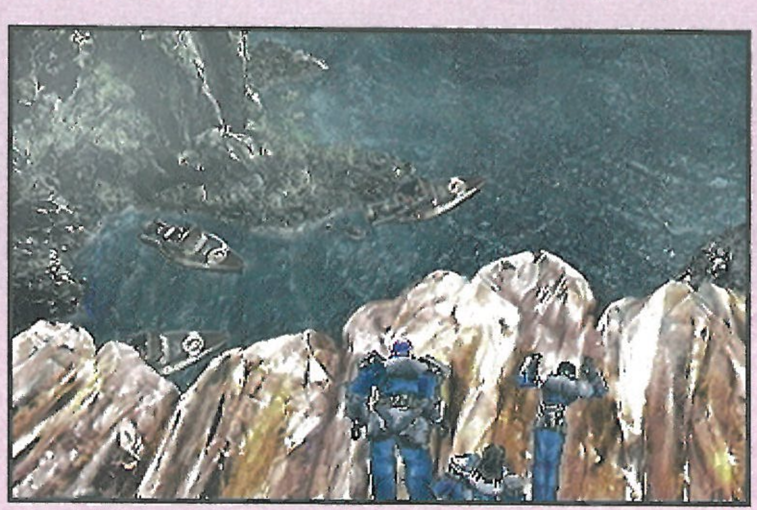
Timber es la sede de la resistencia contra la tiranía del Presidente.



En esta pantalla de vídeo asistiremos al importante cambio de Seifer.

6. MISIÓN CON LAGUNA

Al manejar de nuevo a Laguna y compañía, ve hacia delante hasta llegar a un cruce entre dos caminos y un punto de extracción con la Magia Morfeo. Antes de poder ir a ningún sitio, cuatro soldados de Esthar te acorralarán con ganas de pelea. Acaba con ellos cuanto antes y escoge el camino de la derecha (por la izquierda no encontrarás nada interesante); después baja las escaleras.



Tras la lucha, Kiros, Ward y Laguna quedarán al borde la muerte.

Abajo encontrarás lo que parece una zona cubierta de hielo. Cuando el torpe de Laguna pierda la llave, avanza recto por el camino hasta encontrar tres trampillas en el suelo. Coloca a Laguna en la del centro y prueba a moverla. Acto seguido vuelve hasta la zona en la que Laguna perdió la llave.
Verás que hay una salida hacia arriba, aunque apenas se puede ver. Entra por ella y busca una bomba en el suelo. Laguna, que lo tiene que tocar todo, la investigará sin que tú le mandes. Activa primero el interruptor rojo y después el azul. Dirígete a las escaleras y, una vez arriba, sigue hacia delante. A la izquierda podrás ver una roca. Empújala (pulsando el botón X) para atrapar a un soldado de Esthar y descubrir debajo un punto de extracción con la magia Cura. Tras esto, avanza hasta encontrar un punto para salvar y poder optar por otro camino al Norte.



Aquí encontrarás el Generador, muy útil para transformarlo en Balas Iónicas.

Llegarás a un precipicio en el que unos extraños hombrecillos te impedirán el paso. Para vencerlos a la primera deberás haber seguido correctamente todas las instrucciones del principio; si no, deberás enfrentarte cinco veces contra esta gentecilla.
De cualquier forma y hagas lo que hagas Kiros y Ward serán malheridos; así que espera tranquilo a ver qué pasa en el siguiente capítulo de Laguna.

7. AVENTURA EN GALBADIA

Al salir del bosque ve hacia la izquierda y encontrarás el jardín de Galbadia. Por el camino podrás luchar contra nuevos monstruos y robar objetos con los que mejorar las armas. Por ejemplo, la hoja de sierra te servirá para mejorar la de Rinoa.
Después, entra en el jardín y salva la partida en el punto que hay a la derecha. Al poco rato te anunciarán que vayas a la sala de visitas. La encontrarás subiendo por las escaleras del pasillo que hay frente al punto para salvar. Una vez arriba entra por la primera puerta que veas y podrás descubrir que Seifer...¿ha muerto? Rinoa, afectadísima por tal pérdida explicará a los muchachos, más o menos, la relación que tenía con él. Pero Squall se enfadará y saldrá de la habitación. Es el momento de que te familiarices con el Jardín (después sabrás porqué).
Antes de bajar al vestíbulo, ve a la derecha y da la vuelta hasta encontrar otro punto para salvar. Si sigues avanzando llegarás a la "sala de lecturas" del jardín (hay un punto de extracción con la magia Doble).
Después retrocede para bajar por las escaleras y avanza por el pasillo hasta llegar a la puerta de cristal. Así podrás llegar a las "pistas de tenis" donde encontrarás un punto de extracción con la magia Escudo. Vuelve de nuevo hasta el vestíbulo (la primera sala que viste al entrar en el Jardín) y vete por el pasillo de la derecha. En la siguiente zona, entra por la puerta de la izquierda hacia la pista de hielo. Después entra por la otra puerta que hay para llegar a los vestuarios. Localiza el punto de extracción con la magia Lázaro y regresa de nuevo a la sala de visitas. Allí Quistis os mandará hasta el pórtico (es igual que el Jardín de Balamb), así que ya sabes lo que te toca.
Al llegar al "hall" te encontrarás con Trueno y Viento, los amigos de Séller; así que Squall aprovechará para contarles lo de su muerte.
Ya en el pórtico, el director del jardín de Galbadia, Dodoner, te informará de la siguiente misión. Tendrás que llegar hasta Deling y hablar con el coronel Calway, pero antes de partir te presentará a un nuevo compañero, Irvine Kinneas, francotirador especializado, además de chulo (prepárate para su entrada).



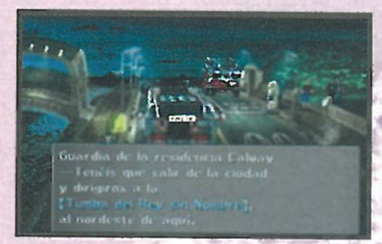
El Jardín de Galbadia resulta bastante más sombrío.



Su director nos presentará a un nuevo miembro...



... que no es otro que el "chuleras" de Irvine Kinneas.



En Deling nos indicarán que podemos visitar la Tumba del Rey sin Nombre.



Si recorremos sus pasadizos, podremos enfrentarnos a los GF Hermanos.

Cuando el director desaparezca descubrirás que lo que tienes que hacer es... ¡¡¡acabar con la bruja!!!, pues no piden "ná " aquí los colegas. Encamínate hasta la estación de Jardín Este para llegar a Deling, aunque antes deberías acercarte a la ciudad más cercana para mejorar tus armas y adquirir por el camino más experiencia (falta hará para acabar con la bruja). Con la habilidad "convertir cartas" de Quetzal, podrás obtener un Trozo de Boom al convertir la carta de Boom. Al llegar al tren, espera a que aparezca todo el equipo. Persigue a Irvine para ver qué hace y escucha su triste historia. Acto seguido llegarás a Deling. Al salir de la estación, si vas a la derecha, encontrarás el Hotel de Galbadia y en una de las habitaciones, bajo una cama ,verás otro número de "Timber Maniacs".
Tras recogerlo, vuelve a la estación y coge el autobús destino Residencia Calway. Al llegar un guardia te dirá que, para pasar, tienes que superar una prueba. Tendrás que buscar la Tumba del Rey sin nombre y, una vez allí, localizar el número de un alumno. Para llegar allí puedes alquilar un coche aunque lo mejor es ir andando y coger experiencia. La Tumba la encontrarás detrás de la ciudad, al Norte.
Nada más entrar en ella encontrarás un punto de extracción con la magia Coraza y un punto para salvar. Entra en la cueva y avanza un pelín.
En el suelo encontrarás una espada con el número del alumno que buscas (el número es aleatorio), memorízalo y adéntrate todavía más en la Tumba. Aunque te dijeron en Deling que no te adentraras demasiado en la tumba, hazlo si quieres otro Guardián de la Fuerza. Para incorporarlo, tendrás que resolver un minipuzzle.
Avanza hasta el primer cruce y gira a la derecha. Gira siempre en este sentido cada vez que encuentres un cruce de caminos. Cuando llegues al tercer cruce verás a una nueva criatura (el G.F).
Tras la pelea, retrocede de nuevo hasta el cruce de caminos y gira a la derecha; pasando el tercer cruce, encontrarás otro camino. Avanza por él para llegar a una sala con un punto de extracción con la magia Levita y una cadena. Acércate a ella para investigarla.
Sal de nuevo y gira de nuevo a la derecha en el siguiente cruce hasta llegar a un nuevo camino. Avanza y verás una sala con un punto de extracción de la magia Cura +; acciona las poleas de la izquierda y salva la partida. A todo esto, una nota de aclaración: esto último sólo lo verás si has adiestrado al Guardián de la Fuerza Sirena con la habilidad ojo observador. Si no lo has hecho, olvídate de ello.
Después de hacer esto gira en el primer cruce a la derecha y en los otros a la izquierda. Verás una isla en medio del agua a la que se accede cruzando el puente (por eso hemos dado toda esta vuelta). Allí encontrarás a tus futuros compañeros de batalla, los Guardianes Seclet y Minotauro, a los que tendrás que derrotar para incorporar a tu equipo ("Tranqui", que está chupado).
Antes de salir (todo recto desde aquí) aprovecha para robar a los monstruos Acorazados el objeto Caparazón para poder mejorar las armas.



Seclet

Vida: 2108.
Vulnerable: Viento y Veneno.
Invulnerable: Piedra.
Magias que se pueden extraer: Escudo, Coraza, Locura y Lázaro.
Para Vencer: Guardianes más potentes, sobre todo Shiva.

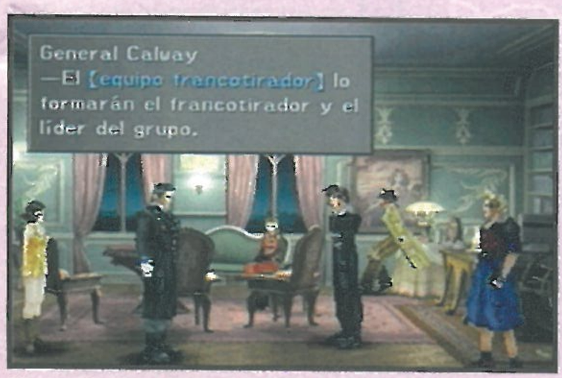


Minotauro

Vida: 2895.
Vulnerable: Viento, Veneno.
Magias que se pueden extraer: Escudo, Coraza, Locura y Doble.
Para vencer: Utiliza al Guardián de la Fuerza Shiva.
Obtendrás: el Guardián del elemento Tierra Hermanos, ultrapociones, resucitador de G.F y sus cartas.

8. CARA A CARA CON EDEA

De camino a Deling, aprovecha para ganar experiencia con los monstruos de la región. Encamínate a la casa del coronel Calway, dile al guarda que hay en la puerta el número de la espada que encontraste en la mina, y después entra en la Mansión. Salva la partida en el punto que hay en la puerta y entra en la casa. Cuando hable Rinoa, haz que Squall escoja la segunda contestación. Más tarde descubrirás qe el señor Calway es el papaíto de Rinoa. Cuando el coronel llegue a la habitación lee atentamente sus instrucciones. Después, síguele por la ciudad y recuerda todos los sitios que te enseña para saber dónde tienes que ir con exactitud (cuando acabe de hablar puedes jugar a las cartas con los ciudadanos de Deling y entretenerte un poco). Recuerda que con la habilidad convertir cartas puedes obtener objetos necesarios para poder mejorar las armas de nuestros protagonistas (consigue las cartas de Unipladio y Grendel para transformarlas en Hoja de Unipladio y Sable Traidor. Con estos objetos mejorarás el arma de Squall). Tras visitar la ciudad ve de nuevo a la residencia. Allí se formarán los equipos que se enfrentarán a Edea. Además, empezarás a manejar a Quistis, jefa del equipo del arco del triunfo, pero por muy poquito tiempo ya que después de pelearse con Rinoa, volverás de nuevo con Squall (salva la partida y sigue al grupo). Al llegar al arco sigue a Calway. »

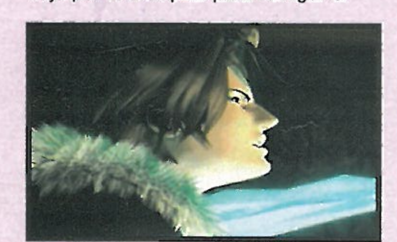


El padre de Rinoa nos dará instrucciones sobre la misión.

Rinoa se meterá en problemas al intentar hablar con Edea...

Las alcantarillas son un pequeño laberinto, pero no excesivamente complicado.

» Después volverás de nuevo con Quistis, pero no te hagas ilusiones porque al medio minuto te tocará manejar a Rinoa. La muy tonta cree que va a poder ella sola contra Edea... ingenua. Junto al coche verás unas cajas; haz que Rinoa suba por ellas y que avance por la izquierda. Encontrarás unas escaleras que llevan a la azotea. Una vez allí... ¡¡olín con la bruja!!
De nuevo con Quistis, intenta salir de la habitación. Para ello coge una copa de la estantería y colócala en la estatua que hay en la pared de la derecha. Ahora, sigue el pasadizo secreto hasta las alcantarillas. Allí salva la partida. Baja por las escaleras hasta la noria; súbete a ella para llegar sin problemas al otro lado. Entra por la reja y prepárate para manejar de nuevo a Squall... tras una alucinante secuencia de video, eso sí.
Sigue a Irvine hasta la Residencia presidencial, y haz el mismo camino que hiciste con Rinoa. Al llegar arriba, sube al tejado y entra por la puerta de la azotea. Después sigue el mismo camino que la bruja para encontrar a Rinoa... en serios problemas.
Tras derrotar a las malditas Gárgolas y conseguir al Guardián de la Fuerza Rubí, habla con Rinoa. Acto seguido, baja por la trampilla para recoger el


Tras el combate contra Edea, asistirás al emocionante final del primer CD.



Gárgolas

Vida: 1747 (cada una).
Invulnerable: Veneno, Agua.
Vulnerable: Piedra, Sacro.
Magias que se pueden extraer: Cura, Esna, G.F Rubí y Sacro.
Para vencer: Guardianes de la Fuerza Hermanos y Quetzal.

rifle y comunicar a Rinoa la "no muerte" de su amigo Seifer. Más tarde descubrirás que Irvine es un miedoso al no querer disparar.
Otra vez con Quistis, cruza la reja de enfrente para llegar a una zona con dos norias. Ve hacia la de la izquierda y entra por la puerta. Empuja la escalera que obstaculiza el paso para que sirva de puente. Al otro lado encontrarás un punto de extracción con la Magia Esna. Después vuelve a cruzar por la escalera, abre la reja y accede a otra zona con dos norias.
Cruza el puente y abre la reja de la derecha. Al otro lado, cruza el puente para llegar al punto de extracción con la Magia Zombie. Retrocede hasta la zona de las norias y opta por el camino de abajo; encontrarás un punto con la Magia Bio. Vuelve y súbete en la noria; de nuevo el camino de abajo para subir a otra noria. Sigue avanzando para llegar a otras dos norias; después ve por el camino inferior y accederás al mismo sitio por el que empezaste, pero al otro lado.



Las cartas de nivel 9

- Rubí: de la cofradía CC.
- Diablo: al vencer a Diablo.
- Leviathán: de la cofradía CC.
- Odín: tras vencer a Odín.
- Eolo: del hombre que está frente al Hotel de Balamb.
- Cerbero: tras vencer a Cerbero.
- Alejandro: de Piet, el hombre que está en la Luna.
- Fénix: (mirar parte Reina de las Cartas).
- Bahamut: tras vencer a Bahamut.
- Helltrain: (mirar parte Reina de las Cartas).
- Edén: Al vencer a Artema

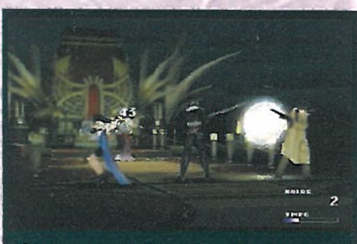


Las cartas de nivel 9 corresponden a los Guardianes de la Fuerza, y son bastante potentes para afrontar una partida con suficientes garantías para ganar.



Seifer

Vida: 1076.
Vulnerable: Veneno.
Magias que puedes extraer: Piro, Cura y Lázaro.
Para vencer: puedes usar magias, pero le harás más daño con el Guardián Quetzal.
Nota: después de tres rondas se rendirá... pero esto no acaba aquí.



Super Jefe Bruja Edea

Vida: 7000.
Magias que se pueden extraer: Cura +, Doble, Lázaro y Antimagia.
Para vencer: usa los Guardianes más potentes; utiliza las magias cura durante el combate.
Nota: de primeras no lograrás ganar. Espera a que se enfade para que haga un hechizo lo suficientemente potente como para ... ¡matar a Squall! Snif, snif.

Otra escalera te servirá de puente, pero no la uses; ve por el camino de la derecha, usa la noria y cruza la reja. Verás un punto para salvar y unas escaleras. Sube por ellas y disfrutarás de otra escena alucinante. Después, cuando Zell avise, acciona el interruptor de la izquierda.

Al manejar a Squall y descubrir que Irvine ha fallado al disparar a Edea, enlaza correctamente todos los Guardianes. Después disfruta de la escena y prepárate para una encarnizada batalla contra Seifer y contra su nueva patrona: Edea.

9. REGRESO AL FUTURO...

Tras el combate con la bruja, volverás controlar a Laguna. Lo encontrarás de paisano tumbado en la cama. Al lado verás un punto para salvar y si inspeccionas el armario encontrarás un punto de extracción con la Magia Cura ++.
Eleone, su sobrina, le avisará de que tiene visita y que le espera en el bar. Dirígete hacia allí (la primera puerta que verás junto a la casa) y podrás ver a otro viejo amigo, Kiros, al cual le podrás preguntar todo lo que quieras. Tras el interrogatorio, te acompañará a hacer "la ronda diaria". Antes de cruzar el puente, baja las escaleras para poder extraer la Magia Antimagia. Después, sigue el camino fuera del pueblo. Te encontrarás a varios bichos a los que deberás vencer para dar un informe completo a la amiga de Laguna, Raine. Al llegar a una casa aislada en el camino, encontrarás un punto de extracción con la Magia Drenaje. Desvíate por allí para llegar a otro lado del pueblo. Al salir de ese camino te encontrarás con más casas. Ninguna tiene nada en especial, salvo la última, en la que podrás comprar objetos. Después, vuelve por el camino principal.



Han pasado los años, y Laguna se ha reencontrado con algunos viejos amigos.



En este "flashback", conoceremos un poco más de la vida de estos personajes.

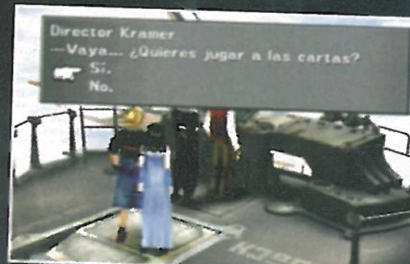
De camino al bar, Kiros informará a Laguna de que el director de la revista Timber Maniacs está buscando a gente para escribir artículos sobre los pueblos (interesante ¿no?). Entra en el bar y escucha la conversación entre Raine y Eleone . Después, vuelve al cuarto de Laguna, salva la partida y haz que nuestro despistado protagonista descanse un poco.

Las cartas de nivel 10

- **Ward:** del profesor Odine en el laboratorio de Esthar.
- **Kiros:** (mirar en La Reina de las Cartas).
- **Laguna:** de Eleone en la Luna.
- **Selphie:** de la estudiante que está en el jardín de Trabia sentada en la estatua.
- **Quistis:** de las estudiantes del segundo piso en el Jardín de Balamb.
- **Irvine:** (mirar en La Reina de las Cartas).
- **Zell:** de su madre, en la ciudad de Balamb.
- **Rinoa:** de su padre en Deling. Primero deberás perder la de Ifrit.
- **Edea:** de Edea en el orfanato.
- **Seifer:** del director Cid Kramer.
- **Squall:** de Laguna en la residencia de Esthar.



Carta Selphie



Carta Seifer



10. EL DESIERTO DE GALBADIA

Al despertar verás que todos menos Squall se encuentran en la cárcel. Tendrás que prepararte para manejar a dos personajes en un corto periodo de tiempo. Primero Zell, luego Squall (que no ha muerto) y después otra vez Zell. Tras ver cómo torturan a nuestro protagonista (elige la primera opción para aguantar todo lo que puedas), aparecerán en escena unos monstruitos que rescatarán a Squall. Cuando te toque manejar de nuevo a Zell, sal de la celda y dirígete una planta más arriba para recuperar las armas. Después te encontrarás con unos viejos conocidos, Biggs y Wedge, a los que podrás derrotar muy fácilmente. Tras el combate, recorre la prisión en busca de la salida. En principio te encuentras en la planta 7. Una planta más abajo encontrarás un punto para salvar. En el quinto piso encontrarás en una celda a un hombre con el que podrás jugar a las cartas. En la cuarta, podrás recoger de una de las celdas una Tienda de Lona. En la planta tercera encontrarás una Caseta y, en la segunda, un carné mascota en una de las celdas y en la otra una Dosis de Fuerza. Por último en la primera planta encontrarás un punto para salvar y el primer número de la utilísima revista "Karateka". Después de coger todo esto, sube de nuevo a la planta 7. »



¡¡¡Aguanta Squall, aguanta!!!



En la cárcel, viviremos momentos tensos.



Angelo, el perro de Rinoa, aparecerá para ayudarnos de manera aleatoria.



En el desierto, el grupo se dividirá en dos equipos para evitar una catástrofe.



En este momento, está a tu alcance escoger los integrantes de tu equipo.

» En la octava planta encontrarás a un hombre que te venderá objetos, y en la novena un punto de extracción con la Magia Locura. Un piso más arriba encontrarás un punto para salvar y un hombre con el que jugar a las cartas. Si le ganas, obtendrás una ampliación de tu Registro de Batalla. En la onceava planta encontrarás un punto de extracción con la Magia Electro ++ y otro hombre con el que jugar a las cartas (si ganas te dará una Panacea). Cuando llegues a la planta 12 verás a los monstruitos naranjas; síguelos para encontrarte con Squall. Al hacerlo, todo el grupo salvo Zell intentarán buscar una salida y al no encontrarla, irán de nuevo en busca de su compañero. Cuando manejes sólo a Zell, deberás estar preparado para enfrentarte sólo a los de Galbadia. Pero tranquilo por que será por poco tiempo.

Al aparecer Rinoa e Irvine te darán la oportunidad de formar tu equipo.

Después sube las escaleras hasta el último piso. Ahora será cuando puedas formar tu grupo. Con Irvine (enlaza los Guardianes menos potentes para más tarde), dirígete abajo del todo para poder usar el montacargas.

Con Squall haz lo contrario, sube las escaleras. En el camino te encontrarás con unos cuantos robots y soldados de Galbadia, pero no te resultará nada complicado derrotarlos.

Al llegar a la planta 15 (verás un punto para salvar si llevas equipada la habilidad "ojo observador"), descubrirás unas escaleras al fondo. Sal por la puerta de la derecha para encontrarte, ya en el exterior a unos seres que te obstaculizarán el paso.

Tras el combate con el soldado y los GIM52A, Squall activará el montacargas para que los demás suban. Después, dirígete de nuevo al exterior para ver una increíble escena de video mientras cruzas el puente (cuando puedas ver a Squall colgando, muévelo a la derecha).

Tras salir de la cárcel, ya sanos y a salvo, y llegar a un cruce, descubrirás que van a bombardear los jardines y tu nueva misión será detenerles.

Elige dos equipos, uno irá a la Base de Misiles, el otro irá al Jardín de Balamb para avisar del peligro. El de Squall deberá ir a Balamb con los enlaces más potentes, (más tarde descubrirás porqué), en donde encontrarás un punto de extracción con la magia Aero). Lleva a Squall y a su equipo a la cabecera del tren situado a la izquierda. Una vez allí, aprovecha un descuido de los soldados para robarlo.



Subjefes Bigs y Wedge

Vida: 2500 - 1700.

Vulnerables: Veneno.

Magias que se pueden extraer: Cura +, Revitalia, Prisa, Freno, Piro +, Coraza y Espejo.

Para vencer: usa los Guardianes para que el combate no sea demasiado largo.

Subjefe Soldado

Vida: 2500 - 1700.

Vulnerables: Veneno.

Magias que se pueden extraer: Cura +, Revitalia, Prisa, Freno, Piro +, Coraza y Espejo.

Para vencer: usa los Guardianes para que el combate no sea demasiado largo.



Subjefes GIM52A

Vida: 460.

Vulnerable: Veneno.

Magias que se pueden extraer: Electro+, Piro+, Hielo+, Libra.

Subjefes: GIM52A

Vida: 2600.

Vulnerable: Electro, Piedra, Agua.

Invulnerable: Veneno.

Magias que se pueden extraer: Prisa, Freno, Antimagia.

Para vencer: las magias Electro y el Guardián de la Fuerza Quetzal

La Cofradía

La cofradía CC se encuentra en el Jardín de Balamb. Es necesario descubrirlos a lo largo del tercer disco.

• Sota: en el Hall del Jardín, va vestido con el traje de Seed y tendrás que vencerle para jugar con Trébol. Quizá tarde en aparecer, pero lo hará. Una vez consigas encontrar a Sota, los demás miembros de la cofradía no tardarán en retarte a una partida.

• Trébol: Lo encontrarás merodeando por los pasillos del Garaje o de los dormitorios.

• Diamante: son las dos chicas que están hablando casi siempre en el panel de información del Hall del Jardín.

• Caballero de Picas: uno de los chicos sentados en el suelo, cerca del ascensor del segundo piso.

• Corazón: se trata de Shu, en la sala de control. De ella obtendrás la carta de Rubí.

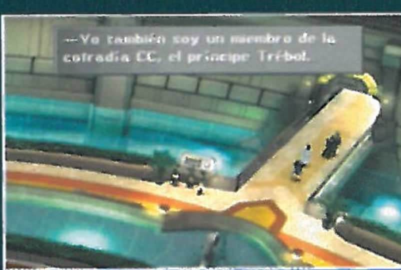
• Rey: habla con la doctora en la enfermería y vuelve a tu cuarto para restablecerte. Aparecerá el Rey (sorpresa) y podrás conseguir la carta de Gilgamesh.

• Joker: se encuentra en la zona de entrenamiento, es el hombre que también te vende objetos. Obtendrás la carta de Leviathán.

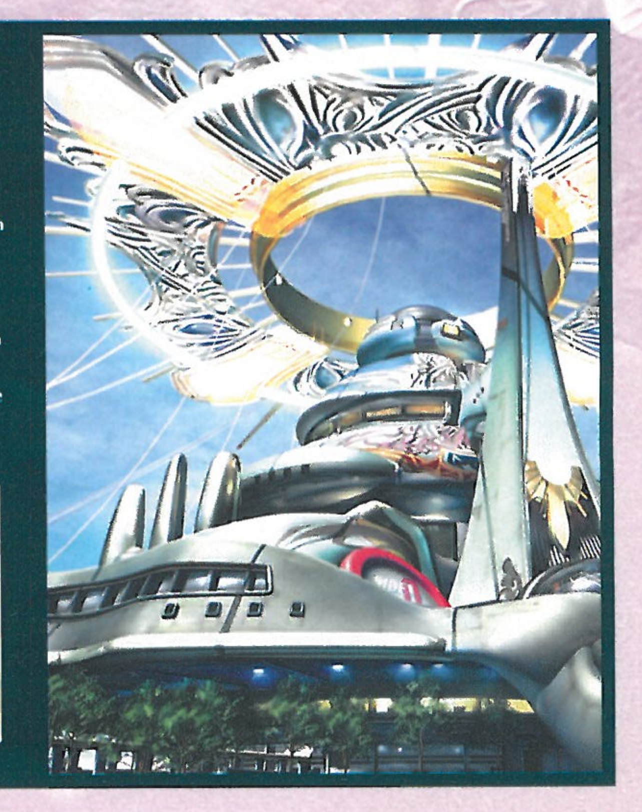
Tras jugar con la Cofradía CC, podrás optar a jugar de nuevo con ellos en el cuarto disco, ya que los podrás encontrar en el Lagunamov.



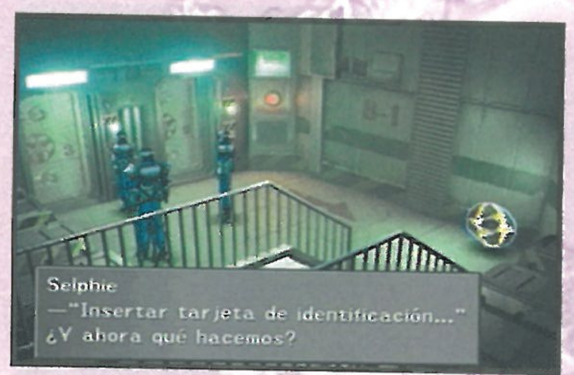
Sólo algunos personajes pertencen a la CC...



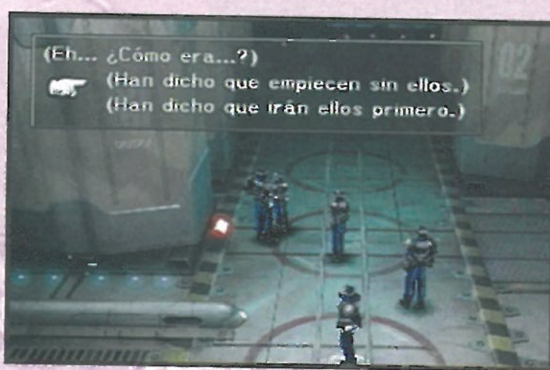
...aunque siempre aparecen en las mismas zonas.



11. SELPHIE AL RESCATE



Disfrazados podremos recorrer la base tranquilamente...



... aunque también deberemos ayudar a otros soldados.

Subjefes Soldados

Vida: 689.
Vulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Hielo, Mutis, Confu.

Subjefe Comandante

Vida: 972.
Vulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Electro, Confu, Freno, Espejo.
Para vencer: una ronda de G.F y listo.



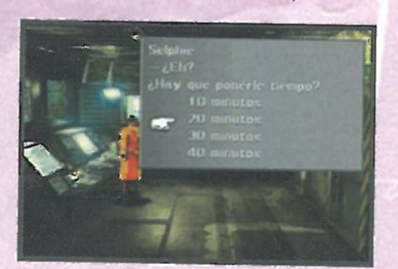
Jefe BGH251F2

Vida: 6.600.
Invulnerable: Veneno.
Vulnerable: Rayo, Agua, Piedra.
Magias que se pueden extraer: Escudo, Coraza, Paro.
Para vencer: utiliza a tus guardianes todo lo que puedas; sobre todo a Quetzal. También las magias Electro, Petra y Aqua.

Dirígete hacia la base (viene perfectamente indicada en el mapa). Una vez allí verás que se han cambiado de ropa y van disfrazados de soldados ¡no los vayas a confundir! Entra en el edificio de la izquierda y salva la partida. Después examina el panel de control que hay junto a la puerta de la izquierda. Te encontrarás con un soldado que vigila la sala de control; elige la segunda opción para acercarte a él sin levantar sospechas. No, todavía no podrás entrar en esta habitación. Sigue avanzando y baja por las escaleras. Encontrarás otro punto para salvar y dos puertas. Entra por la primera para extraer la Magia Lázaro + y hablar con los guardas.
Después sal y ve hacia un pequeño pasillo a la izquierda de las escaleras por las que has bajado; habla con otros dos guardas que encontrarás muy atareados (también hay un punto de extracción con la Magia Tiniebla). Estos guardas te encargarán que vuelvas hasta la sala de elevación para decir a los otros guardas que están ocupados. Vuelve a hablar con los soldados de la sala de elevación y contesta la primera opción (que empiecen sin ellos). Como ellos tampoco pueden, vuelve para comunicárselo a los otros dos soldados. Ellos encargarán el trabajo a Selphie.
Ve ahora hacia la sala de control (hay un punto con Magia Hielo +) y acércate al panel. Elige la primera opción; después la segunda (debes aporrear el panel pulsando el botón "cuadrado" repetida y rápidamente). Al salir te encontrarás con los soldados de mantenimiento que te habían mandado aquí. Responde con una excusa. Después Selphie les seguirá para obsequiarles con unas "cosquillitas". Ve de nuevo hacia la sala de elevación y elige la opción de seguir fingiendo. Entrarás para ayudar a mover misiles. Al salir te ordenarán que verifiques las coordenadas en el panel de fuera. Sal y examina el panel de la derecha. Verifica el equipo, amplia el margen de error al máximo, guarda los cambios y salva la partida en el punto más cercano. Cuando termines, habla con el guarda de la escalera. Al subir, los soldados os descubrirán y tendréis que luchar.
Al acabar, investiga todos los paneles de la habitación. Empieza por la izquierda, luego por la derecha, luego de frente y por último entra en la habitación del fondo para encontrar el sistema de autodestrucción. Pon el cronómetro en 20 minutos (si pones más tiempo no se abrirá la puerta de la derecha y tendrás que dar toda la vuelta) y cuando salgas... ¡combate!
Al acabar rodea la zona en la que estás. Parece que todo está perdido para Selphie y compañía.



Para sabotear el bombardeo, deberemos manipular un terminal informático.



Poco después, tendremos que fijar el tiempo que necesitamos para huir.

12. PROBLEMAS EN BALAMB

Parece que en el Jardín también hay algunos problemillas. Habla con el maestro que encontrarás tras cruzar el pórtico y responde "No entiendo nada". Después lucha.
Si has seguido al pie de la letra esta guía, la experiencia del equipo habrá subido bastante (sobre todo si te has detenido a luchar con todos los monstruitos y no has huido como un cobarde), por lo que no tiene que ser nada complicado ganar a los monstruos de la zona de entrenamiento. Adéntrate en el jardín... y suerte.
En el pasillo principal te encontrarás con Viento y Trueno. Escúchales y busca a la directora para explicarle lo de los misiles. Empieza recorriendo el jardín en el sentido de las agujas del reloj. Cada vez que entres en una nueva sala te tocará pelearte con algún bichito, así que ve preparado. Además, de vez en cuando te obsequiarán con objetos que te podrán ser de gran utilidad. Sin ir más lejos, en la enfermería, la Doctora Kadowaki te dará un Elixir (coge todos los que puedas para conseguir la carta del alienígena).
Cuando llegues a los dormitorios, salva la partida y dirígete al pasillo principal. Encontrarás a Shu subiendo en el ascensor. Síguela hasta el pasillo del segundo piso y habla con ella. Acto seguido te llevará ante el director y Squall podrá informar sobre los misiles. El director, al pensar en una solución, te dará la llave de un piso secreto, subterráneo, del jardín. El piso MD. Haz los enlaces oportunos y salva la partida. Después, sube al ascensor.
A mitad de camino el ascensor se parará y te quedarás atrapado. Examina la trampilla que hay en el suelo y baja por las escaleras que hay en el hueco. »

» Al entrar por el hueco que hay en la pared, investiga la compuerta que hay en el suelo para descubrir que aún te queda camino por delante. Avanza hasta encontrar unas escaleras por las que poder bajar.
En esta nueva sala encontrarás una válvula roja muy grande. Acércate a ella y gírala pulsando el botón Cuadrado. Otro miembro del equipo te ayudará, porque el pobre Squall no puede solo. Sal de la habitación y baja por otras escaleras. Cerca de la gran columna que hay en el centro hay un punto de extracción con la Magia Lázaro+. Ve hacia la izquierda y, digan lo que digan tus compañeros, elige la segunda opción. Después sube por las escaleras, pero con cuidado, porque a mitad de camino éstas se caerán haciendo que Squall entre en una nueva sala.
Investiga el panel de control de la derecha. Después, baja por la misma escalera y, de nuevo con el resto del equipo, dirígete hacia la lucecita verde de la barandilla. Investígala y baja por las siguientes escaleras.
Una vez abajo encontrarás una palanca que abre la puerta el fondo y un punto para salvar. Acciona la palanca y ve hacia la puerta, pero al llegar... deberás enfrentarte a Oleoplastos.
Tras ganar el combate, cruza la puerta y baja por las escaleras que hay enfrente. Después de ver cómo se acercan los misiles, ve hacia la izquierda e investiga el panel de mandos que hay frente a ti. Después, observa lo que sucede (¡Qué pasada!)
Al llegar al "nuevo despacho" del director, baja al segundo piso y dirígete al final del pasillo. Si llevas a Rinoa en tu equipo podrás disfrutar de una escena de vídeo... impresionante.
Al volver con el director, éste te mandará que te eches un ratito a descansar. Ya en el cuarto de Squall, aparecerá Rinoa y le pedirá que le enseñe el jardín (se le da bien esto de hacer de guía). Antes, salva la partida. Tras eso, serás libre de hacer lo que quieras, así que aprovecha.
Si la llevas a la enfermería la doctora creerá que sois novios. Si la llevas al comedor podrás ver cómo Zell se queda por enésima vez sin comer.
Al volver al pasillo principal, un profesor te informará que Norg quiere ver a Squall en la sala del Amo. Dirígete al ascensor para bajar al sótano y escucha atentamente la "charla" entre el director y el amo. Después ve a hablar con Norg...¡Pedazo de bicho!
Tras la lucha, ve al cuarto de Squall a guardar la partida. Podrás encontrar al director en la enfermería; allí podrás preguntarle sobre todo lo que te preocupa. Además puedes jugar a las cartas con la doctora.
Al volver al pasillo principal, Shu te informará de que un barco está parado al lado del jardín. Dirígete a la cubierta del nivel 2 para ver qué es lo que pasa. Unos SeeDs muy raros te preguntarán por el director y éste aparecerá en escena. Empezarán a hablar de Eleone y te encargarán que vayas a buscarla. Cuando la encuentres en la biblioteca, ella te contará, más o menos, qué son esos sueños tan raros que tienes con Laguna y desaparecerá en su barco. Tras el jaleo, Squall despertará en su cuarto en compañía de Rinoa aunque no les dará tiempo a intimar porque al salir de la habitación llamarán a Squall para que se reúna con el director. ¡Van a chocar contra Fisherman Horizons! (F.H a partir de ahora). Tras la colisión, tu siguiente misión será bajar a F.H y pedir disculpas por los desperfectos. Pero como la salida está bloqueada, deberás salir por la cubierta del nivel 2. Antes de salir, eso sí, juega con el "dire" varias partiditas a las cartas. Podrás hacerte con algunas bicocas.



Jefe Oleoplastos

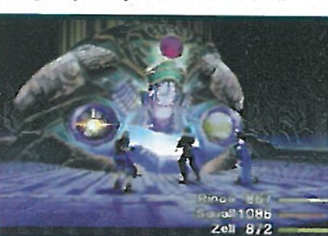
Vida: 4867.
Vulnerables: Fuego.
Invulnerables: Agua.
Magias que se pueden extraer: Esna, Tiniebla, Cura+, Confu.
Para vencer: usa al Guardián de la Fuerza Ifrit y las magias Piro.

Subj. Ocular D y Oc. I

Vida: 2541
Magias que se pueden extraer: Electro +, Lázaro, Veneno, Antimagia, Confu, Freno.

Jefe Trono Blindado

Vida: 2000.
Resistente: Electro.
Invulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Cura



Jefe Norg

Vida: 11600
Vulnerable: Aero.
Invulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Escudo, Coraza, Esna y G.F Leviathan
Para vencer: primero destruye el trono blindado. Deberás atacar cuando los oculares estén de color azul. Cuando rompas el blindaje, ataca a Norg con Leviatán y con magias Aero. También funciona el ataque límite de Zell.
Nota: cuando los oculares estén de color rojo será cuando hagan los ataques más potentes; así que prepárate.



Cuando el Jardín levante el vuelo, Rinoa nos permitirá admirar su belleza.



El accidentado aterrizaje dará con nuestros huesos en Fisherman´s Horizont.

La carta del alienígena

Es necesario tener cinco Elixires. Tendrás que dirigirte a:
• Al Noreste de la ciudad de Timber, justo en la playa que hay junto al ferrocarril.



Carta del Alienígena

• Al lado de la ciudad de Winhill, cerca de las montañas.
• En una pequeña isla al Este del Jardín de Trabia, cerca de un pequeño estrecho rodeado por playas.
• En el Desierto Kayukbahr.
Dirígete con el Lagunamov a la parte más al Noreste del mapa, donde está la Meca de los Chocobos. Podrás aterrizar con el Lagunamov en las montañas que hay al lado de este bosque. Una vez allí te volverá a sorprender el ovni. Esta vez destrúyelo y dirígete después a Balamb, en los alrededores donde antes estaba el Jardín. Antes es importante que pongas a todos el comando Objetos. Una vez descubras al marcianito, verás cómo te pide Elixir una y otra vez. Hazle caso y así podrás obtener la curiosa carta del Alienígena.



13. VOOOOLARE, OH, OH...

Al bajar del Jardín te advertirán de que estás en una ciudad pacífica, así que cuidadín con lo que haces. Lo primero que deberás hacer es encontrar al jefe de la estación de F.H. Para ello avanza por la pasarela y baja por el montacargas. Antes fíjate en las escalerillas que hay pegadas a la pared y baja por ellas para conseguir el tercer número de la revista "Expediente F". Una vez hayas bajado del montacargas, sigue hacia delante. La casa del alcalde es la que está justo en el centro de los paneles azules. Antes de llegar hasta allí encontrarás un punto para salvar la partida a la derecha, y un punto de extracción con la Magia Revitalia. Si sigues a la derecha encontrarás la ciudad, con sus tiendas, sus hoteles (donde encontrarás otro número de la revista Timber Maniacs), con sus talleres (donde encontrarás una número más de la revista Timber Maniacs), y por supuesto, con sus historias paralelas. En frente del hotel encontrarás un punto de extracción con la Magia Escudo y la armería.
Después de conocer el lugar y coger todo lo que puedas, ve hacia la casa del jefe de estación, la del Alcalde.
A la derecha de la casa encontrarás a Dodoner, el antiguo director del jardín de Galbadia, triste y desconsolado (puedes hablar con él o pasar e irte directamente a hablar con el Alcalde).
Una vez en casa de éste, encontrarás en la segunda planta un punto de extracción con una magia muy, muy potente: la Magia Artema. La verás si llevas la habilidad Ojo Observador.
Al terminar de hablar con el Alcalde y salir de la casa, descubrirás que los soldados de Galbadia han entrado en la ciudad. Sigue al Alcalde hasta la estación. Allí, tras el combate contra BGH251F2, descubrirás cuales son los planes de la bruja.
Poco después de acabar el combate volverán a escena Selphie y compañía. Tras el recibimiento, acércate para hablar con Rinoa (sé honesto y di la verdad), después puedes dar otra vuelta por la ciudad antes de regresar al Jardín.
En el camino de vuelta te encontrarás a Irvine y te comentará que Selphie está un poco triste y que debes consolarla. Ve a buscarla (está en el patio) y anímala. Acto seguido, llamarán a Squall por megafonía y en pocos minutos le nombrarán comandante.
Mientras Squall le da vueltas al coco en su cuarto, sus amigos le están preparando una sorpresa: un mini juego que deberás superar.
A Selphie se le ha ocurrido montar un concierto para celebrar el ascenso de Squall. Cada uno deberá tocar un instrumento, pero como las partituras están un poco mezcladas tendrás que componer tú la melodía. Hay tres opciones y según la que elijas pasará una cosa u otra. Las tres opciones son: Melodía A, con guitarra, violín, flauta y zapateo; Melodía B, con guitarra eléctrica, bajo eléctrico, saxo y piano; y Melodía C haciendo un popurrí de todos los instrumentos. Deberías escoger la melodía A. Con la B no pasará lo mismo, pero el resultado será satisfactorio. Sin embargo, la melodía C será desastrosa.
Squall se encontrará con Rinoa vestida de gala al salir del cuarto (aquí hay tomate). Contesta en ambos casos la primera opción y síguela. Irvine te señalará el lugar en el que podréis hablar con más calma. La conversación variará dependiendo de la música, así que ya sabes.
Después, Squall aparecerá de nuevo en su cuarto. Salva la partida y sube al tercer piso, donde te enterarás de que el objetivo de tu próxima misión es la ciudad de Balamb.
Pero antes de eso puedes entretenerte vagando por el mundo fantástico.



Jefe BGH251F2

Vida: 6800.
Vulnerable: Fuego, Piedra, Rayo.
Invulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Escudo, Coraza, Paro.
Para vencer: usa las magias Electro y al Guardián Quetzal.
Nota: con "Arrebatar" podrás robarle los Adamantinos, necesarios para mejorar algunas armas.



En este pueblo los soldados no son muy bien recibidos.



La interpretación musical es de lo más divertido del juego.

14. OPCIONES VARIAS

Puedes dirigirte a Winhill, al sur del territorio de Galbadia, (muy cerquita de la prisión del desierto). Al entrar en el pueblo encontrarás a dos ex-alumnos Seed que te explicarán, fanfarroneando, la situación de la ciudad. Encontrarás los puntos de extracción en los mismos sitios que con Laguna, pero además podrás entrar en todas las casas (incluida la mansión del centro de la plaza).
Ve a esta última y habla con su dueño. Tendrás que ayudarle a encontrar los trozos de un jarrón por toda la ciudad. El primero está en la armadura de la mansión, cerca de la gran maceta con flores. Un pequeño chocobo saldrá de la armadura y se le caerá un trozo del jarrón. Cógelo y entrégaselo al dueño.
El segundo trozo lo encontrarás en la floristería de las afueras del pueblo. Sigue a la viejecita dentro de la tienda y habla con ella. Responde que sí te gustan las flores para poder investigar los tiestos de la tienda y recoger el otro trozo. El tercero lo encontrarás en el paso de chocobos que hay en la ciudad (sigue avanzando después de salir de la floristería). Verás al pequeño chocobo yendo de un lado a otro. Cuando esté a tus pies, síguele pulsando insistentemente X. Te dará el otro trozo de jarrón y, si sigues insistiendo, podrás quitarle más objetos. Pero, cuidadín con la madre...
El último trozo lo encontrarás en el antiguo bar de Raine. Habla con la nueva dueña, después investiga las copas de la primera planta del bar. »



En el paso de Chocobos conseguirás un nuevo trozo del jarrón.

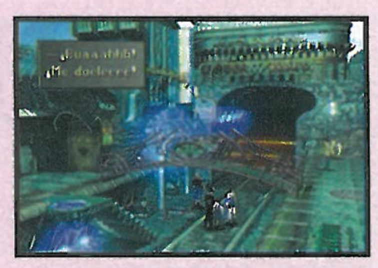
» Aparecerá el fantasma de Raine, pero no podrás decir nada porque la visión cambiará por un gato. Investígalo para conseguir el último trozo. El dueño te obsequiará con una piedra Sanctus.
A parte de esto también podrás ir hasta Timber para desarrollar una pequeña misión. Se trata de salvar a una niña que juega en las vías del tren (las que estaban cerca de la casa del abuelo, el que te dio las lágrimas de búho).
Aparecerás en el hotel, completamente restablecido de tus posibles lesiones.
Además puedes visitar con el Jardín el pueblo de los Shumis. Lo encontrarás en la parte más al Norte del mapa, pero sólo estará marcado en él si has hablado con el dueño del taller en Fisherman´s Horizont. Se trata de una construcción de metal que imita a una araña; no tiene pérdida.
La nueva aventura consiste en ayudar a los shumis a construir una estatua de Laguna. Antes de bajar en el ascensor, verás a tres shumis cerca de la entrada. Acércate y paga 5000 guiles para extraer la Magia Artema, una de las más potentes y de las más útiles para TODOS los combates.
La primera casa a la que puedes acceder es un hotel (allí puedes guardar la partida). Avanza un poco y verás una casa custodiada por un monstruo naranja, como los de la prisión, que no te dejará pasar. Las otras dos casas son la casa del artesano y la fábrica. Puedes hablar primero con el artesano si quieres. Después dirígete a la fábrica y encontrarás la estatua de Laguna (detrás de ella encontrarás un punto de extracción con la Magia Piro ++).
Acto seguido, ve a la casa del Venerable (la que estaba custodiada por el mumba) y habla con él. Antes puedes salvar la partida y extraer la Magia Hielo ++. El Venerable te pedirá que ayudes al escultor, así que regresa a la fábrica para que te digan en qué puedes ayudar. Deberás encontrar cinco piedras distribuidas por todo el pueblo.
La piedra azul está en el mismo taller; es la piedra que hay detrás de la estatua de Laguna.
La piedra del viento la encontrarás cerca del Hotel: es la gran roca azul que está entre una casa y el hotel.
La piedra de la vida está bajo el árbol que hay cerca de la casa del Venerable (tienes que escalar).
La piedra de la sombra la encontrarás en la gran roca circular enfrente de los tres shumis de la entrada; tendrás que investigar la parte derecha de la escalerilla de la entrada.
Encontrarás la piedra del agua en la casa del artesano, en la pila donde friega los cacharros.
Tras recoger todas las piedras, visita al Venerable para conseguir una pluma de Fénix. Te será muy útil en las peripecias que pronto tendrás que pasar.



Para construir la estatua tendremos que recoger una serie de piedras de colores.



Las piedras están escondidas en distintas zonas del pueblo Shumi.


Salvar a la niña de Timber te permitirá recuperar gratuitamente a todo tu equipo.

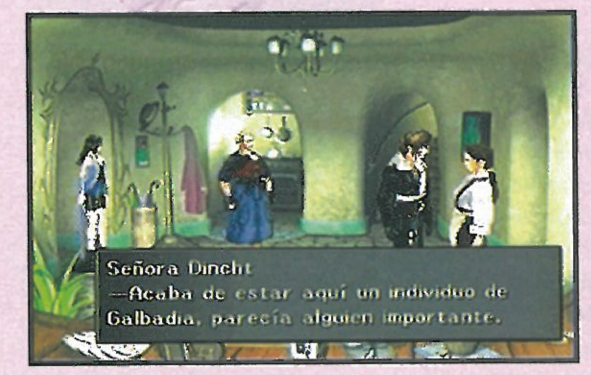
15. DESDE BALAMB A TRABIA

Lo mejor es que lleves a Zell en tu equipo. Nada más llegar a la ciudad podrás ver cómo otro jardín está en tu zona. No hagas caso y entra sin más contemplaciones en la ciudad. Una vez allí, habla con el soldado que vigila la entrada (haz tiempo hasta que te vuelva a dirigir la palabra).
En las calles de Balamb, habla con todos los soldados que encuentres en el camino para localizar al comandante, o bien, dirígete directamente al hotel y habla con los soldados que hay en la puerta. Te ordenarán buscar al capitán. Para poder encontrarlo ve al puerto, habla con los soldados de allí y fíjate en el perro (encontrarás un punto de extracción con la Magia Cura). Después, ve a casa de Zell. Su madre te dirá que el capitán ha usado su cocina para freír pescado. Como la ropa de Squall apestará al guiso, regresa al puerto para que te huela el perro. Después, síguele hasta la estación para descubrir que Trueno es el comandante; síguele hasta el hotel (antes puedes salvar la partida en el cuarto de Zell). ¿Te imaginas lo que va a pasar? Pues sí, a pelear contra Trueno y Viento.
Tras liberar la ciudad y regresar al Jardín, Selphie te pedirá que vayas al jardín de Trabia (está preocupada).
Al llegar al jardín, Selphie correrá como loca para ver qué ha pasado. Síguela y habla con ella. Se encuentra junto a la estatua de la gárgola (al lado verás un punto de extracción con la Magia Electro ++).
Te dirá que la esperes en la cancha de baloncesto; pero antes ve a la derecha para llegar al cementerio. Allí, además de encontrar un punto de extracción con la Magia Zombie, encontrarás otro número de la revista Timber Maniacs. Después, vuelve a la estatua de la gárgola y ve hacia la izquierda para llegar a los dormitorios.
Desde allí, puedes ir a la izquierda para usar el punto para salvar y hablar con los compañeros de Selphie. Una alumna te dará una pista para hallar un tesoro.

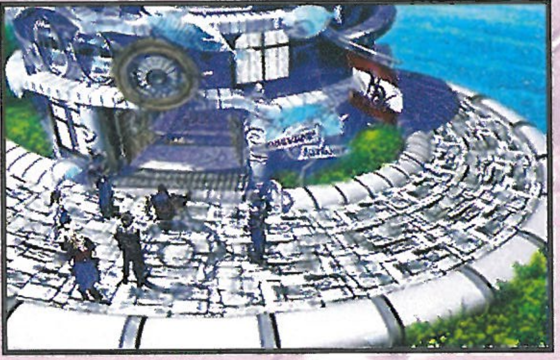


Jefe Trueno

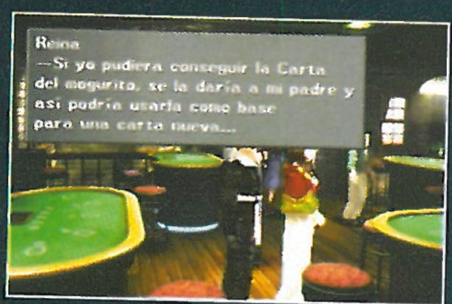
Vida: 9200.
Absorbe: electro.
Vulnerable: veneno.
Magias que se pueden extraer: electro, electro+, escudo, coraza.
Para vencer: nada de usar a Quetzal o las magias electro. Los Guardianes que más daño le harán son Diablo, Ifrit y Shiva.
Nota: no te dará tiempo a recuperarte para el siguiente combate



En Balamb podremos conocer a la madre de Zell.


Y también deberemos enfrentarnos a unos viejos conocidos.

La reina de las cartas



La reina de las cartas

Este juego funciona así. Podrás encontrar a la Reina por primera vez enfrente de la estación de tren de Balamb. Tendrás que jugar con ella y GANAR o PERDER una carta superior al nivel 8. Después, tendrás que buscarla por todo el mundo para volver a jugar con ella hasta que te diga que se dirige a Dollet. En esta ciudad, al hablar con ella (presionando X) te dará la oportunidad de preguntarle por su padre artista. De ese modo descubrirás qué cartas busca y qué cartas debes dejarte ganar para conseguir otras a cambio. Estos son los sitios donde la encontrarás:

- En Balamb, enfrente de la estación de tren.
- En Dollet, en el segundo piso del bar.
- En Galbadia, en el hotel de Deling.
- En Fisherman´s Horizon, cerca del punto para salvar.
- En Centra, en el hotel de Winhill.
- En Esthar, nada más entrar en la Residencia Presidencial.
- En Trabia, en el hotel del Pueblo Shumi.
- En algún lugar lejano, en la Base Lunagate.

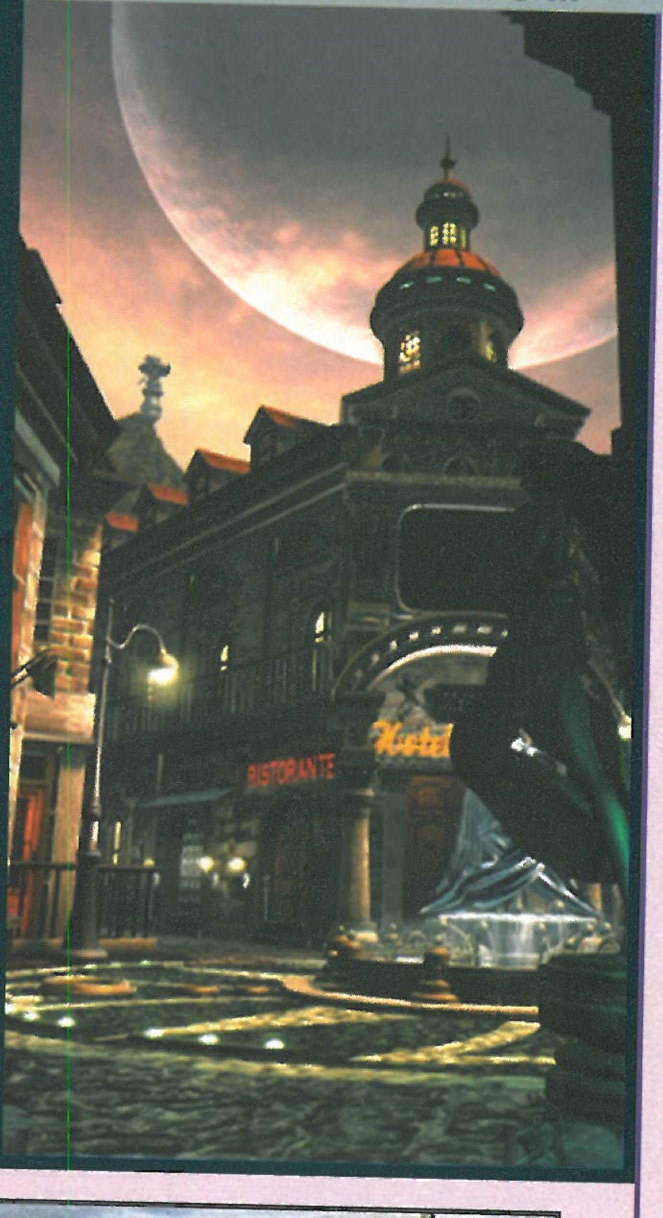
Por último, si dice que quiere cambiar de aires, la encontrarás en cualquiera de estos otros sitios. Cada vez que te mande a Dollet te pedirá una carta concreta, cuando la hayas perdido podrás conseguir otras cartas a cambio, pero no jugando con ella.



La carta de Kiros

- La primera carta que deberás perder es la de Mogurito. A cambio podrás conseguir la carta de Kiros jugando en el centro comercial de Deling con el hombre vestido de negro.
- La segunda carta que deseará será la de Seclet. A cambio podrás conseguir la carta de Irvine jugando con la mujer del alcalde de Fisherman´s Horizon, en la segunda planta de la estación.
- La tercera que tendrás que perder será la de Chocobito, a cambio de poder ganar la carta de Chocogordo jugando con el estudiante del Jardín de Balamb que está sentado frente a la biblioteca.
- La cuarta carta será la de Alejandro, pero podrás conseguir la de Helltrain jugando con el hombre que tiene puesto su tenderete de cartas en el bar de Timber.
- Por último deberás perder la carta de Helltrain para conseguir a cambio la de Fénix jugando con el hombre que está en la habitación de la residencia presidencial de Esthar vestido de azul.

Podrás volver a conseguir todas estas cartas jugando con el nieto del pintor en Dollet; pero si has perdido más cartas tendrás que volver a perseguir a la Reina de las Cartas, o bien jugar de nuevo con las personas a las que ganaste. Por ejemplo, para conseguir a Squall, deberás volver a jugar con Laguna.





Uhmmm... ¿Quiénes son estos niños?

Eres libre de volver para buscarlo al sur de la estatua del principio (unos cinco pasos desde allí).

A la derecha de los dormitorios encontrarás unas instalaciones rotas por la caída del misil. Cerca de éste podrás ver un punto de extracción con la Magia Aura. Después, avanza hacia la izquierda para llegar a la cancha de baloncesto. Habla con todos hasta que llegue Selphie. Después, lee la pantalla de tu televisor atentamente: verás de lo que te enteras.



Jefe Viento

Vida: 8100.
Absorbe: aero.
Vulnerable: veneno.
Magias que se pueden extraer: aero, cura+, escudo y G.F Eolo.

Jefe Trueno

Vida: 10800.
Para vencer: no utilices magias Aero en Viento ni magias Electro en Trueno. El mejor Guardián, en este caso, será Diablo. También funcionarán los ataques límite de Squall y Zell.
Nota: Lo primero será extraer al Guardián de la Fuerza Eolo, guardián del elemento aire.



El Jardín de Trabia tiene de todo... ¡¡¡hasta cementerio!!!

Ya sabiendo que todos os conocíais, que erais amigos de la infancia, que la bruja Edea era la que cuidaba de todos siendo niños, creerás que no queda nada más que pueda sorprenderte, pero espera un poco más....

Después, ve hacia el orfanato del que hablaban en la cancha de baloncesto: el orfanato de Edea (usa el mapa para localizarlo fácilmente y sin problemas).

16. JARDINES ENFRENTADOS

Al llegar al orfanato te encontrarás con el Jardín de Galbadia. Esta vez no tendrás más remedio que luchar, así que Squall se preparará para ello. Para hacer bien las cosas, elige las opciones en este orden: "Cuál es el rumbo del jardín", "Que se preparen para el ataque", "Que se preparen para la defensa", "Llamaré a mis amigos", "Hablaré de los más pequeños" y "No daré más órdenes". Ahora baja para reunirte con tus compañeros (no te preocupes demasiado en enlazar los G.F, ya tendrás tiempo más adelante). Dirígete hacia el nivel 2 para dar órdenes a todos los alumnos. Aunque si lo prefieres puedes ir directamente al patio en busca de Zell. Lo encontrarás dando órdenes a todo el mundo.
Al terminar lo que hay que hacer en el patio, Nida llamará a Squall para que suba al puente. Lo manejarás muy poco tiempo. Después tendrás el mando de Zell (no merece la pena enlazar los guardianes para tan poco tiempo). Ve hacia la izquierda y una asombrosa escena de vídeo, como las que vienen siendo habituales, te mostrará cómo chocan los dos jardines. ¡Oh no, Rinoa se va a caer por la borda!
Dirígete al pasillo principal para encontrar a Squall corriendo hacia el pórtico. Síguele para ver qué pasa. Te darán a elegir tres opciones para ayudar a los que están en el aula del nivel 2 (lleva contigo a los que tengas mejor preparados). El bueno de Zell se quedará para ayudar a Rinoa.
Ahora sí, haz todos los enlaces que quieras, recupera a los que lo necesiten y ve "volando" hacia el aula del nivel 2 (antes puedes salvar la partida en el punto que hay en el pasillo).
Al llegar al aula tendrás que enfrentarte con soldaditos verdes, que no te durarán ni un telediario. Tras derrotarlos, habla con la instructora que cuida a los niños para que se dirijan a un lugar seguro. Después ve hacia el puente.
Allí, todo tu equipo estará de acuerdo en atacar a Galbadia, pero Zell aparecerá sin haber podido salvar a Rinoa, así que tendrás que hacerlo tú. Ahora prepárate, porque los siguientes pasos se sucederán rápidamente. Primero deberás llegar hasta el segundo piso; parece ser que una alumna mayor ha perdido a uno de los pequeños y tendrás que encontrarle antes de que le pueda pasar algo malo. Tranquilo, lo encontrarás al fondo del pasillo del segundo piso. Al ayudarle, te sorprenderá un soldado montado en un extraño robot. En el forcejeo, examina la puerta que quedará detrás de ti y elige la tercera opción ("miro por aquí a ver si hay otra opción"). Después elige la segunda opción ("trato de abrir la puerta de emergencia").
Rápidamente te encontrarás en el exterior del jardín; pero no cantes victoria porque deberás enfrentarte al soldado cara a cara.
Los botones que debes usar en este minijuego son: triángulo para dar puñetazos; X para dar patadas; cuadrado para defenderte; y círculo para dar el golpe mortal (sólo cuando te lo muestre la pantalla). Después de esto, el azar o la suerte, harán que Squall pueda dirigirse con el robot hasta el lugar en el que se encuentra Rinoa y poder salvarla en una escena típica de película.
Cuando toques tierra no te recrees demasiado viendo la alucinante escena de la batalla y corre a la izquierda.
Al llegar a la entrada del jardín tendrás la posibilidad de incorporar a Rinoa en tu equipo. Hazlo, y si llevas la habilidad Ojo Observador, dirígete hacia el árbol del fondo donde podrás extraer Magia Aura. Luego, entra en el jardín.
Allí verás a todos tus "compis" esperándote en la entrada. Tras la



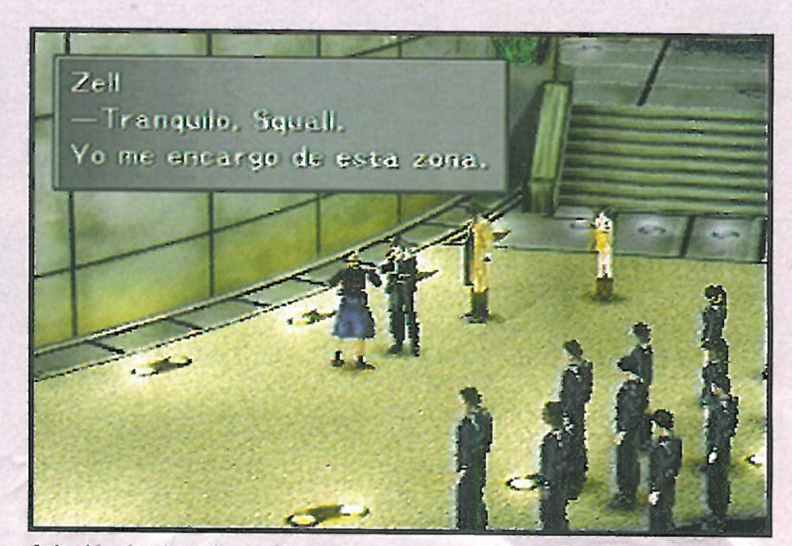
Guardián de la Fuerza Cerbero

Vida: 9400.
Absorbe: Rayo.
Invulnerable: Aero.
Magias que se pueden extraer: Seismo, Doble y Triple.
Para vencer: usa las magias Antimagia y Aura. También los Guardianes de la Fuerza y las magias con ++.



Jefe Seifer

Vida: 10300.
Vulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Piro ++, Electro ++, Antimagia y Prisa.
Para vencer: utiliza los Guardianes Ifrit y Shiva. También puedes usar a Cerbero (podrás quitarle incluso más que con una invocación).



Ante el inminente asalto, los jóvenes Seeds se organizan para afrontar el ataque.



Jefe Seifer

Vida: 5800.
Vulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Piro ++, Electro ++, Antimagia y Prisa.
Jefe Bruja Edea
Vida: 12000.
Magias que se pueden extraer: Hielo+, Gravedad, Esna y G.F Alejandro.
Para vencer: utiliza Cerbero para dotar a todos con la magia Aura y poder vencer a Edea en pocos minutos. Nota: extrae primero al guardián del elemento Sacro, Alejandro. Seifer no será un enemigo difícil, tras la paliza que le diste antes.



En esta espléndida FMV observarás el asalto con todo lujo de detalle.



En este divertido minijuego podrás dar rienda suelta a tu afán guerrero.



En esta sala podrás encontrar la tercera llave dentro del Jardín de Galbadia.

Los bosques de Chocobos

En las regiones de Trabia y Centra podrás encontrar seis bosques famosos por poder obtener chocobos "de los árboles". En cada Bosque tendrás que superar unas pruebas para lograr una Mamá Chocobo.
* Bosque de la Diversión, cerca de la casa de Edea: consigue que salgan los cinco chocobitos; colócate detrás del niño y acciona el chocosonar. Parecerá que hay otro chocobito más. Acciona el chococebo y los chocobitos se pondrán a jugar a los bolos. Acércate al chocobito que quede en pie y aparecerá la Mamá Chocobo de este bosque. Cuando lo hayas conseguido acciona de nuevo el chocosonar y, cuando dé la señal, el chococebo. Mamá Chocobo te descubrirá un tesoro.



¿No quieres divertirte cazando chocobos?

* Bosque del Cerco, cerca del desierto Kayukbahr: tendrás que conseguir que baje sólo el chocobito del centro. Acciona el chocosonar por el pasillo central, bajarán dos chocobitos. Después detrás del niño para que caiga el tercero y, por último, detrás de la piedra para que caiga el cuarto. Dirígete al centro para que caiga el chocobito que te permitirá coger a la Mamá Chocobo. Vuelve a accionar el chocosonar para conseguir la "muestra de afecto" de los chocobos de este bosque.
* Bosque de los Principiantes, conseguirás a la Mamá Chocobo tocando las flautas en la parte izquierda del bosque. Después acciona el chocosonar para conseguir el tesoro.
* Bosque de la Distancia, al norte del Jardín de Trabia: usa el chocosonar a la entrada del bosque. Caerán dos chocobos; colócate entre ellos para encontrar a otro. Cuando baje sólo quedará uno; ve hacia él para que te permita descubrir a la Mama Chocobo. Después ya sabes lo que tienes que hacer para conseguir la "muestra de afecto".
* Bosque de los Fundamentos, al lado del pueblo Shumi: acciona el chocosonar cerca del árbol de la izquierda, y después detrás del chocobito de la derecha. Consigue que quede sólo el chocobito del centro. Cuando salga la Mamá...
* Bosque de la Soledad, al Norte de las ruinas de centra: sólo hay un chocobito. Para poder encontrarlo deberás tener mucha paciencia. Después imagina una línea recta desde el niño hasta la pared del fondo, de tal modo que se separe de la pared de la derecha siete pasos cortitos de Squall, aproximadamente. No hagas caso del sonido, fíjate bien en la raya que aparece en tu pantalla para ver cuando reacciona. Encontrarás el tesoro si juegas con el niño a las cartas y le pides que se quite de donde está.



Los chocobos son buenos aliados.

Cuando hayas conseguido las "muestras de afecto" de las seis Mamá Chocobo, podrás ir a la Meca de los Chocobos. Podrás llegar hasta ella con el chocobo del Bosque de la Distancia. Baja por la playa que queda a la derecha del mapa del mundo y cruza las aguas hasta el siguiente continente. Busca una playa para acceder a un tupido bosque que te llevará hasta la Meca. Una vez allí acércate a las Mamás Chocobo.

bienvenida, incorpora al más fuerte en tu equipo, y salva la partida. Ve por el pasillo de la derecha y entra por la puerta también a la derecha. Sube las escaleras hasta encontrar a Viento y Trueno, que te pedirán ayuda para controlar a Seifer.
Desde aquí ve hacia la izquierda y entra por la puerta de la derecha. En la habitación encontrarás a un alumno del jardín de Galbadia que te entregará la tarjeta llave 1. Vuelve sobre tus pasos hasta el punto para salvar que encontraste en el pasillo del principio y ve por el pasillo de la izquierda para entrar en la puerta de la izquierda. Accederás a la pista de hielo, donde encontrarás un punto de extracción con la Magia Coraza. Entra por la puerta de la derecha y, una vez en el pasillo, entra por la puerta que hay enfrente para conseguir la tarjeta llave 2.
Después, vuelve al punto para salvar y dirígete hacia las escaleras donde te encontraste a Trueno y Viento. Sube hasta arriba del todo y entra por la puerta. Llegarás a la pista de tenis (punto de extracción Magia Escudo). Entra por la puerta que queda a tu izquierda y sigue todo recto hasta llegar al hall principal (también te sonará). Justo en el centro tendrás que enfrentarte a un G.F; pero antes, a la derecha, encontrarás un punto para salvar. Úsalo. Tras el combate, salva la partida y ve por el pasillo de la izquierda. Entra por la puerta de la izquierda para coger la tarjeta llave 3. Vuelve al pasillo principal y dirígete a las escaleras que te llevaron a la sala de espera la otra vez que estuviste aquí. Desde allí llegarás al ascensor que te permitirá luchar contra... mejor que lo veas tú (antes puedes salvar en el punto que hay a la derecha de sala). Al acabar con él verás como Edea desaparece. Aprovecha para salvar la partida antes de abandonar la sala y recuperarte por que lo que te queda es mínimo. Baja de nuevo y sigue todo recto hasta el aula magna (otra lucha). Al acabar, algo muy extraño sucederá. Rinoa se acercará a Seifer, le dirá algunas palabras al oído, y se caerá al suelo. También Edea se mostrará bastante rara. ¿Qué está pasando aquí?

17. ¡NO GANAMOS PARA SUSTOS!

Rinoa quedará inconsciente después del combate.
Mientras esperas en la enfermería, Quistis te llamará por los altavoces, pero antes de ir hasta el puente, pásate por la zona de entrenamiento para recoger la revista Armas Julio. Después reúnete con Quistis para poner Rumbo a la Casa de Edea.
Cuando llegues allí, descubrirás que la bruja Edea vuelve a ser mamá Edea y que, por ahora, todo ha terminado. Podrás hablar con ella y enterarte de



Venga, Rinoa, que sólo es un resfriado...

más cosas del pasado y de la historia de las brujas. Tu misión será impedir que Artemisa, la bruja del futuro, consiga los poderes de Eleone.



En el orfanato verás una nueva revista.

Antes de abandonar el orfanato, puedes recoger un nuevo número de la revista Timber Maniacs a la entrada de la casa. Además encontrarás un punto de extracción con la Magia Cura ++ en la habitación de la izquierda (también puedes jugar a las cartas con Edea y con Cid Kramer).
Por los alrededores del orfanato podrás enfrentarte a los bichos llamados Blitz, para conseguir piedras dínamo, objeto esencial para hacer que Irvine consiga mejorar su arma en Bismark.
Al volver al Jardín, ve a la enfermería para ver como se encuentra Rinoa. Tras una escena dramática pasará lo que ya empieza a ser demasiado habitual...

18. MAMÁ, QUIERO SER ARTISTA


Kiros y Laguna se preparan para la escena final.

Al cambiar de escenario, veremos a Laguna y a Kiros preparándose para su debut cinematográfico. Al empezar el rodaje, un "enooorme" dragón rojo se les acercará y a Laguna y no le quedará más remedio que enfrentarse a él.
Se trata de un mini juego y deberás utilizar los botones cuadrado para defenderte y triángulo para atacar. Estarás en desventaja ya que un mordisco del dragón equivale a un espadazo de Laguna, así que deberás golpearle más veces que las que él a ti. Tras derrotarlo y huir, Kiros y Laguna se enfrentarán al dragón, pero antes ("un momentito") ¡salva a la izquierda!



Jefe Gran Dragón

Vida: 19218
Vulnerable: Hielo y Sacro.
Absorbe: Agua y Viento.
Magias que se pueden extraer: Aero y Piro+.
Para vencer: empieza usando al Guardián Shiva .También servirán las magias Aura
Nota: Los objetos que recibas al ganar variarán dependiendo del nivel del Dragón.

19. SQUALL MENSAJERO

Al despertar de su sueño, Squall hablará telepáticamente con Eleone y pensará que sólo ella puede salvar a Rinoa. Por ello deberás ir a Casa de Edea inmediatamente y conseguir algunas pistas. Allí te dirá, más o menos, la situación del barco de los Seeds Blancos.
Justo al Norte de la casa de Edea, verás tres grupos de montañas que se adentran en el mar.
A la derecha de estas islas, encontrarás otras dos, que se juntan formando un pequeño círculo de agua (llegarás hasta ellas a través de un paso muy estrecho). En este círculo de agua encontrarás el barco de los Seeds blancos, que es el que buscas.
Los Seeds blancos no te recibirán precisamente con los brazos abiertos. Cuando te dejen sólo, sigue al capitán hasta la popa del barco.
En esa zona del barco podrás ver a Watts y a Zone, antiguos miembros de la resistencia de Timber. Después de hablar con ellos, sigue a Zone hasta el puente de mando. Será el momento de usar la, hasta ahora inútil, revista "Mil Novias" (dásela gratis, no intentes hacer negocio con él).
A cambio de la revista, él te entregará una "caseta" y la carta de Shiva (en el mismo sitio encontrarás el último Timber Maniacs). Tras este breve paréntesis, dirígete al camarote del capitán para descubrir dónde se encuentra Eleone (allí encontrarás un punto de extracción con Magia Sanctus. Escucha atentamente la historia que narra el capitán y pon rumbo a FH. Sólo así podrás salvar a la pobre Rinoa.
Al llegar a la ciudad de los pescadores, Squall aparecerá en la enfermería y se llevará en brazos a Rinoa. Apenas deberás manejar a los personajes. Ellos solitos irán hacia las vías del tren donde se encontrarán con el resto del grupo y con Mama Edea.
Edea quiere hablar con Odine, un profesor muy importante que vive en Esthar, y Zell te ofrecerá la posibilidad de explicarte de quién se trata.
Cuando te den la opción de formar equipo, maneja a personajes distintos de los habituales para que ellos también vayan cogiendo experiencia.
Ya en el continente de Esthar, ve hacia la gran salina al Este de las vías. Al entrar en esta zona sube por la cabeza del fósil y avanza hasta poder cruzar por unos huesos a modo de puente. Por el camino encontrarás un punto de extracción con la magia Electro ++. Salta y sigue hacia delante hasta que te encuentres con dos caminos. A la derecha verás un punto para salvar (úsalo), y a la izquierda... ¡Vaya bicho! Una vez lo hayas derrotado sigue el camino de arriba. Verás que el pasaje tiene ¿interferencias? Examínalo y verás que se abre una puerta en el cielo. Acto seguido aparecerá Esthar de la nada con una secuencia de vídeo.



Jefe Avadón

Vida: 12010.
Vulnerable: Agua y Sacro.
Magias que se pueden extraer: Cura +, Esna y Antimagia.
Para vencer: al ser un muerto viviente, usa los comandos "resucitar"o "recuperar". También funcionan las colas de Fénix y las magias Cura.


En esta zona encontrarás el barco de los Seeds blancos.


Para abandonar las salinas deberás utilizar una puerta especial.

20. ¡HASTA PRONTO LAGUNA!

En esta ocasión, Laguna, Kiros y Ward están en el edificio Lunatic Pandora

Cuando Laguna se quede sólo, habla con los soldados de Esthar que están a ambos lados de la habitación. Después, cuando se hayan ido, habla con el mumba. Antes de hacer lo que te mandan los soldados, escucha atentamente lo que tus compañeros te van a contar. Al no hacer caso del soldado tendrás que luchar contra él, pero tranquilo por que los compañeros de Laguna aparecerán en el momento oportuno. Haz los enlaces necesarios y ¡a luchar!

Entra en el ascensor para llegar al lugar donde se encuentra el profesor Odine. Allí podrás escuchar los planes del profesor y sus ayudantes. Cuando todos salgan de la habitación, reaparecerán en escena el mumba y el hombre de verde. Escucha lo que tienen que contarte y después salva la partida. Encontrarás también un punto de extracción con la magia Muerte.

Después regresa al interior del edificio y recoge del suelo el primer número de la revista "Armas". Baja de nuevo en el ascensor para dar con el profesor; tendrás que preguntarle por Eleone, la sobrinita de Laguna, pero antes de que consigas hacerle hablar tendrás que luchar de nuevo.



Primero, deberás deshacerte de los soldados de Esthar que te vigilan.



El enlace al pasado acabará con el reencuentro de Laguna y Eleone.

Tras el combate sigue al "profe" hasta el exterior del edificio para poder llegar hasta el centro de investigación.

Acércate a la plataforma circular que hay en el centro de la sala para llegar al laboratorio. En este lugar también deberás enfrentarte con los soldados de Esthar, pero sólo dos veces. Una vez en el laboratorio, ve hacia las ventanas del fondo para poder ver a Eleone en una pequeña sala. Desde el panel de la derecha podrás desactivar la cerradura de la sala del piso inferior; así llegarás hasta el lugar donde se encuentra.

Guardián de la fuerza Odín

Se encuentra en las Ruinas de Centra (en la mitad superior de la región de Centra). Este G.F no se unirá a ti, si no que aparecerá aleatoriamente en los combates para acabar de un "sablazo" con tus contrincantes. Pero no te hagas ilusiones por que en los más difíciles no se dignará a aparecer. Para poder luchar contra él deberás superar una serie de pruebas en un tiempo de 20 minutos.

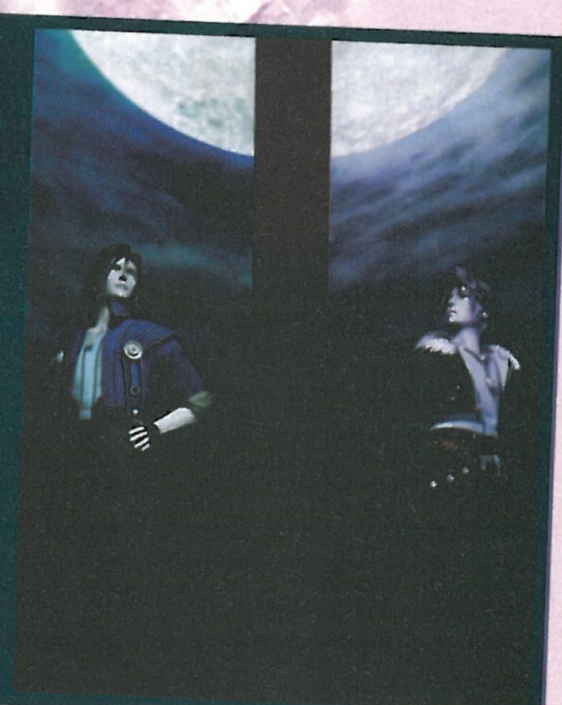


Guardián de la Fuerza Odín.

Al entrar en las ruinas, sigue el único camino posible. Sube las escaleras y entra en el edificio. Tendrás que subir unos escalones para llegar a una especie de ascensor que te llevará a un nivel superior.

Una vez arriba, sube por las escaleras de la izquierda para llegar a una sala con un interruptor. Acciónalo y baja de nuevo. Acércate a la luz azul que hay en el centro y aparecerá una escalera de caracol. Sube por ella hasta llegar a una plataforma circular. Verás una estatua con un ojo de cristal. Sácaselo y sigue subiendo las escaleras hasta el tejado de las ruinas. Después sube por las escalerillas para poner el ojo en la otra estatua. Apunta la contraseña, saca los dos ojos y colócaselos a la estatua anterior. Después di la contraseña para que se abra la puerta secreta y poder encontrar dentro el ..."Sable Justiciero".

Odín tiene 7900 puntos de vida y podrás extraer las magias Paro, Muerte, Doble y Triple. Usa el ataque límite de Squall y los guardianes más potentes que tengas. Recuerda que tienes un tiempo límite para vencerle, así que no escatimes esfuerzos. ¡Buena suerte muchacho!

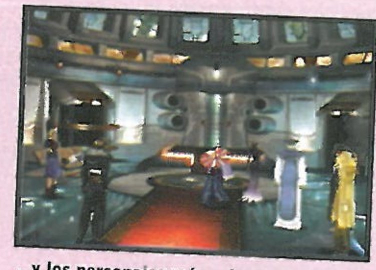


21. ESTHAR, CIUDAD DEL FUTURO

De repente, todo el equipo aparecerá en la entrada de la ciudad. Tras el camino hacia el centro de la ciudad en busca del profesor Odine, y tras dejar a la inconsciente Rinoa en buenas manos, podrás dar una vueltecita por la ciudad, cosa que te recomendamos, o si lo prefieres, ir directamente a la Base Lunagate.



Esthar tiene la tecnología mas avanzada...



...y los personajes más extravagantes.

Llegarás al centro comercial usando los transportadores. En las tiendas podrás encontrar objetos difíciles de conseguir en otros sitios, aunque dichas tiendas estarán cerradas por ahora. Si visitas la tienda de Johny una y otra vez (aunque esté cerrada) te obsequiarán con omnipociones, elixires y otros objetos que te serán muy útiles para el viaje. »

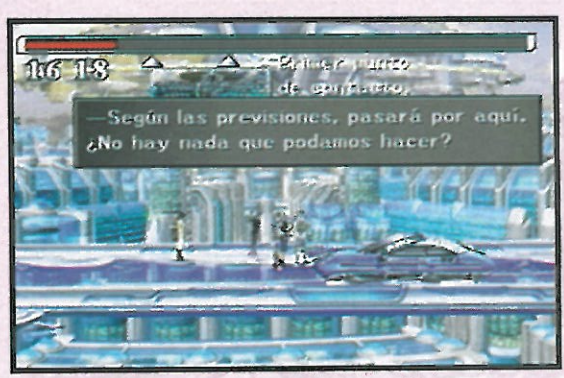

Procura hacerte con los tentáculos.



Cuando utilices el Jardín o el Lagunamov para desplazarte, pulsa el botón Select para cambiar el aspecto del mapa que aparece en la parte inferior de la pantalla. Cuando el mapa ocupe la pantalla entera, podrás utilizar el piloto automático al escoger el destino.

Utiliza los transportadores a menudo.

» De paso, recorre las calles de la ciudad para encontrar distintos puntos de extracción y para familiarizarte con ellas. Luego descubrirás porque el único punto para salvar de esta ciudad se encuentra en una de las calles cercanas al aeropuerto.
Para llegar a la base Lunagate, sal de la ciudad totalmente, es decir, abandona la zona de las autopistas y adéntrate en la región de Esthar. Si miras ahora el mapa, descubrirás que aparecen nuevos sitios por descubrir.
¡¡¡Atención!!! Te aconsejamos que antes de ir a la base te entretengas en el camino para enfrentarte con los Molbol, una especie de plantas verdes que como te ataquen con su "aliento fétido" te dejarán mudo, dormido, ciego, envenenado y loco. La razón por la que deberás enfrentarte a ellos es muy sencilla. Deberás robarles 6 de sus tentáculos para conseguir algo muy especial, que te explicaremos más adelante. Una advertencia: te encontrarás con ellos de pascuas a ramos. Y un consejo: no intentes vencerlos; en el momento en que tengas la oportunidad de robar, hazlo y sal pitando.
Además deberás ir a Tear´s Point (aparece en el mapa) y recoger del suelo, al lado de las estatuas, el brazalete de Salomón; esto te servirá para lo mismo que el brazalete. (podrás ver su uso en el cuadro del Guardín de la Fuerza Helltrain).
Al llegar a la base verás a una recepcionista que te está esperando. Síguela para llegar a la zona de las cápsulas de lanzamiento.
Allí un investigador te advertirá de los peligros que supone ir hasta tan lejos, pero todos sabemos que Squall es un machote y que nada le asusta. Elige por tanto la segunda opción ("iré donde sea") y prepárate para un viajecito.
Deberás hacer un equipo con Squall, Rinoa y otra persona.
Después, deberás elegir el equipo que se quedará en tierra y cuidará de que la bruja Edea no vuelva a ser tan... mala. Zell se presentará voluntario para cuidar de mamá Edea, no le hagas rabiar y dile que sí a la primera. Tras la pequeña escena de vídeo, dirígete con Zell y su equipo hasta Esthar.
¡Parece que las cosas se van complicando!, un enorme edificio se dirige directamente hacia Esthar. Ve hacia el laboratorio del profesor Odine para saber que demonios pasa ahora. Lo encontrarás a la izquierda de la entrada a la ciudad.
Odine te explicará que lo que se acerca peligrosamente hacia Esthar es el Lunatic Pandora (te suena ¿no?); también te darán detalles sobre los puntos exactos por los que pasará este edificio. Infórmate bien antes de salir del laboratorio por que una vez que salgas ya no habrá vuelta atrás.
Intenta por todos los medios subir al Lunatic Pandora (L.P) en el primer punto de acceso. La razón es la siguiente: si lo haces a la primera podrás acceder a algunos secretos a los que no podrás optar si entras al segundo o tercer intento.
Como te saldrán por el camino varios soldaditos con los que luchar, te recomendamos que huyas de todos, por que si te empeñas en pelear con ellos, seguro que no te da tiempo a subirte en el primer punto. Únicamente tendrás que luchar forzosamente contra los enemigos que salgan en los puntos acceso, por que si huyes, el L.P seguirá su camino tan tranquilo. ¡Ah!, se me olvidaba decir que el segundo punto de acceso está en un cruce, y que pasará aleatoriamente por el camino superior o por el inferior. Ten esto en cuenta a la hora de subir al L.P.



Procura subir al Lunatic Pandora lo antes posible, ya que...


...si no te perderás unos cuantos secretillos.

Guardián de la fuerza Tomberi

También lo encontrarás en las ruinas de Centra; pero antes deberás luchar contra ¡¡¡20 tomberis pequeños!!!. Hazlo en la plaza circular a la entrada de las ruinas. Los reconocerás fácilmente; son unos bichitos verdes, muy monos y con muy mala leche cuando se enfadan.
De entrada no te atacarán, así que aprovecha para usar los ataques límite de Zell y de Squall. Cada Tomberi tiene aproximadamente 20000 puntos de vida y cuando atacan fácilmente pueden llegar a eliminar de un plumazo a cualquiera del equipo.
El rey de los tomberis tiene 70000 puntos de vida y es igual de majo que sus discípulos, sólo que atacará más a menudo. La forma de ganarlo es igual que antes. Usa los ataques límite ya que le quitarán más vida que los Guardianes de la Fuerza.



Tendrás que eliminar a 20 pequeños Tomberis.

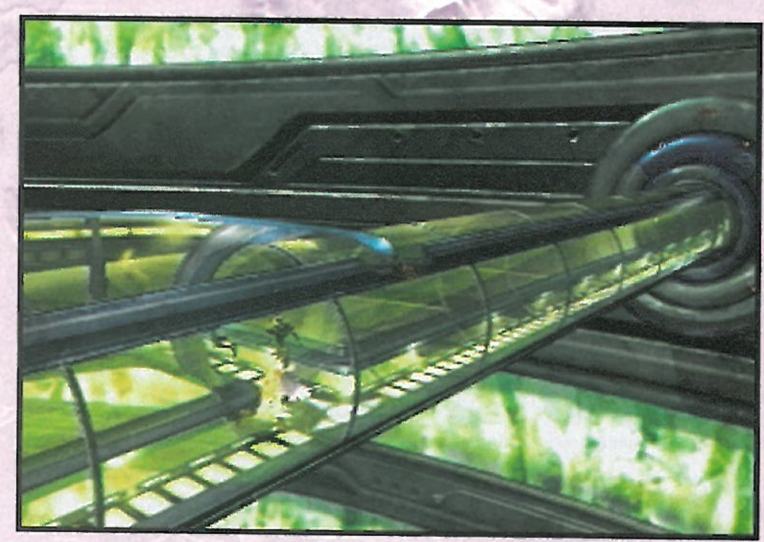


Sólo así aparecerá el rey Tomberi, que es el GF.



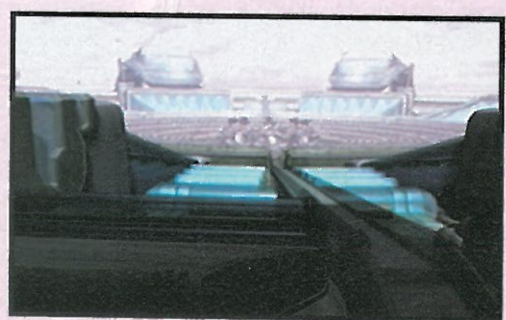
22. REGRESO AL EDIFICIO AZUL

Si lo has hecho todo a la primera podrás hacer lo que narraremos a continuación.
Lo primero que debes hacer una vez dentro del L.P es subir las escaleras (a la derecha de donde te encuentras hallarás el punto de extracción con la magia Meteo). Llegarás a una estancia con tres ascensores, cada uno de un color distinto.
Tendrás que entrar en el ascensor azul y seguir el camino hasta que puedas desviarte a la izquierda. Después avanza hasta encontrar el ascensor rojo, ¡pero todavía no entres en él!. A la derecha del ascensor encontrarás unas escaleras que llevan a un nivel inferior. Baja por ellas y además de encontrar un punto de extracción con la magia Confu, podrás encontrar un "Anillo Nupcial" en la puerta que hay a la derecha de las escaleras (este anillo te permitirá mejorar la afinidad con tus Guardianes de la Fuerza.).
Después de esto, ve hacia la izquierda y avanza por el estrecho pasillo hasta que veas una pared con tres compuertas. Dentro podrás recoger un Generador, objeto que será muy útil más adelante y una omnipoción (objeto variable).
Todos estos objetos los podrás recoger siempre y cuando hayas hecho todo lo que dijimos en el episodio con Laguna.
Sigue avanzando a la izquierda para encontrar la revista "Karateka 005". Tras esta pequeña "compra", retrocede sobre tus pasos hasta el ascensor rojo. Te llevará a la entrada principal en la que estaban los tres ascensores. Entra ahora en el ascensor verde.
Al salir encontrarás un punto de extracción con la magia Sanctus y un punto para salvar si sigues avanzando. Después elige el camino que esté más al Norte. Accederás a una sala en la que toparás con una especie de monstruo-robot que te impedirá el paso. Es inútil que hagas nada para impedir que te expulse fuera del L.P. Sólo te queda admirar, en una sorprendente escena de vídeo, cómo el edificio se para sobre Tear´s Point.

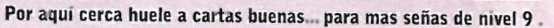

Resulta sencillo perderse por los pasillos y ascensores del Lunatic Pandora.


En tu última visita al L.P. encontrarás algunos objetos.


Inexorablemente, este robot te expulsará del Lunatic.


En la secuencia, el L.P. se situará sobre el Tear´s Point.

23. POSESIÓN INFERNAL



Por aquí cerca huele a cartas buenas... para mas señas de nivel 9.



Eleone tiene la carta de Laguna (consíguela como sea).


Acércate a la ventana para comprobar...


que la bruja Adel descansa en el espacio.


Utiliza el traje para rescatar a Rinoa.

Al salir de las cápsulas de lanzamiento, deberás dirigirte a la enfermería. Allí encontrarás un punto para salvar y dos hombres que custodian la entrada. Si quieres puedes jugar a las cartas con Piet antes de dejar a Rinoa en la enfermería.

Tras eso, sal de allí y avanza por el camino superior. Podrás hablar con todos los científicos que encuentres en tu camino para poder enterarte de la historia de la Luna. Al llegar al final del pasillo, no subas las escaleras y sigue el camino; de ese modo encontrarás la sala de control de la base.

Antes de hablar con Piet, habla con el resto de la tripulación para enterarte de que la Lágrima de la Luna, una nube de monstruos, está a punto de caer sobre el planeta. Después habla con Piet y respóndele que todavía no has hablado con Eleone; así te informará del lugar donde se encuentra.

Para encontrar el lugar, sal de la sala de control y sube las escaleras. Llegarás a un pasillo en el que dos investigadores observan el nicho de la bruja Adel. Acércate y habla con ellos para ver cómo cuidan a la bruja.

Encontrarás a Eleone en la puerta del fondo del pasillo. Pero cuidado ¡es muy importante que todavía no hables con ella! Al acercarte a ella proponle echar una partidita de cartas.

Ella tiene en su poder la carta de Laguna, la cual te será de mucha utilidad más adelante al convertirla en "sales heróicas". Puede que te cueste un poco conseguirla, sobre todo por las reglas de juego de la Luna, pero siempre puedes resetear la consola y volver a empezar.

Squall hablará con Eleone sobre los problemas de Rinoa y le pedirá que les ayude, pero no podrá ayudarla hasta que no la vea. Al ir de camino a la enfermería, los altavoces te advertirán que algo raro está pasando allí. Ve con Squall para descubrir que le ha ocurrido a Rinoa: ¡Está "posesa"!

No te acerques a ella porque no podrás ni tocarla; la pobre se encuentra protegida por una especie de campo magnético. Sólo te queda adelantarte a ella para no perderla de vista.

Corre a la sala de control e intenta impedir que toque el panel de control. Como será imposible pararla, sal y sube por las escaleras. Habla de nuevo con los del túnel, podrás ver cómo la avalancha de monstruos, representada en una magnífica escena de vídeo, está cayendo sobre el planeta. Entra después en la puerta que hay justo enfrente de los dos investigadores. Encontrarás la sala en la que los astronautas se cambian de ropa. Allí haz que Squall se ponga el traje espacial para salir detrás de Rinoa (lo encontrarás en unos armarios negros, a la derecha de la puerta). Si te fijas, detrás de los cristales verás cómo Rinoa se prepara para salir al espacio. Métete tú también en la habitación sin gravedad. Si quieres seguirla, aunque de ninguna manera lograrás atraparla, pulsa "arriba" en el pad de control. Cuando se cierre la compuerta, vuelve sobre tus pasos y dirígete a la sala de control (no intentes cambiarte de ropa). Después de ver la alucinante escena de vídeo y hablar con Eleone, síguela a las cápsulas de emergencia para poder escapar de la base. Encontrarás un punto para salvar abajo. Vuelve a hablar con Eleone y entra en la cápsula. Tras ver cómo se destruye la base, Squall entrará en la mente de Rinoa y, para colmo de males, podrá ver cómo su único amor está a punto de...

Bueno, después de llorar o reírte (eso sólo depende de ti), podrás ver cómo Squall toma cartas en el asunto y decide salir a buscarla. ¿No te huele a minijuego?

Para salvar a Rinoa deberás usar los botones de dirección y el botón triángulo, de tal forma que la silueta de Rinoa quede justo en el centro de la pantalla de tu televisor. Si no lo logras, no podrás atraparla y la habrás matado Y tú no quieres eso, ¿verdad? Tranquilo, porque si tu mando no responde bien, (por no decir que has sido un torpe y lo has hecho mal), te darán la oportunidad de volver a intentarlo.

Cuando Squall la tenga en sus brazos, podrás ver cómo la suerte les vuelve a acompañar al aparecer de la nada una nave, que muy pronto te será familiar.


Las luces rojas te advertirán del peligro existente.


¡¡Oh!! Rinoa está en peligro una vez más.


A partir de ahora, el Lagunamov será tu transporte.

Guardián de la fuerza Cactilión

Busca una zona con tierra amarilla en la región de Centra. El desierto se extiende hasta el mar, así que podrás ver islas también con tierra amarilla. Sólo podrás llegar hasta allí con el Lagunamov; para localizar a Cactilión quédate quieto y descubrirás cómo un cactus gigante, aparece y desaparece de la arena. Ve hasta él y haz un hueco a tu nuevo Guardián. Para empezar debes saber que tiene 100.000 puntos de vida y que es vulnerable al agua. Podrás extraer las magias Fusión, Gravedad y Tornado. Te resultará un poco complicado vencerle pero merecerá la pena tenerlo entre los tuyos. Su ataque más potente es Miles de Espinas pero sólo afectará a uno del grupo. El Guardián de la fuerza que más vida le quitará es Leviatán y el ataque más efectivo será el ataque límite de nuestro amigo Squall.



Estos pequeñajos no son lo que buscamos...



...este tan grandón sí es el Guardián de la Fuerza.



24. EL SALVAVIDAS DEL ESPACIO

Al entrar en la nave podrás ver un punto para salvar la partida. Dirígete a la izquierda e investiga el panel de mandos, de forma que puedas accionar el aire. Al salir de esta sala Rinoa y Squall hablarán de lo que les ha pasado aunque, como viene siendo habitual, encontraremos a Squall un poco...borde.

Ambos avanzarán por un puente desde el que descubrirán que no están solos en la nave. Te vamos a adelantar que en la nave hay ocho aliens (los gestalt). Dos son verdes, dos rojos, dos morados y dos amarillos. Para poder vencerlos deberás matarlos a pares; si no es así resucitarán y te será más difícil eliminarlos. Más adelante te lo explicaremos todo con más detalle.

En el puente podrás ver una puerta por la que todavía no podrás pasar y justo a su lado encontrarás un punto de extracción con la magia Lázaro. Por supuesto, antes de bajar y encontrarte con el monstruo, no te olvides de enlazar tus G.F.

A continuación te diremos el orden en el que debes vencerlos:

El primero al que has vencido era de color morado; encontrarás a su pareja si entras por la puerta de la izquierda de esta misma sala. Pasa corriendo a la siguiente puerta que hay a la izquierda para que no te pille el alien rojo y poder luchar contra el alien moradito. Te podrás enfrentar al siguiente en la sala anterior. Encontrarás a su pareja (rojo) en las escaleras por las que bajaste antes de enfrentarte al primer alien.


Recuerda que debes derrotar de manera seguida a los alienígenas del mismo color.



Jefes Gestalt

Vida: 5200.

Magias que se pueden extraer: Electro ++, Cura ++, Esna y Lázaro.

Para vencer: usa los Guardianes de la Fuerza más potentes.

Nota: esto sirve para todos los aliens; te atacarán con magias de estado así que cárgate de magias Esna.


No, si ya me parecía a mí que estos dos iban a acabar liados, si se veía venir...



...aunque, por desgracia, los "arrumacos" les van a durar más bien poco.

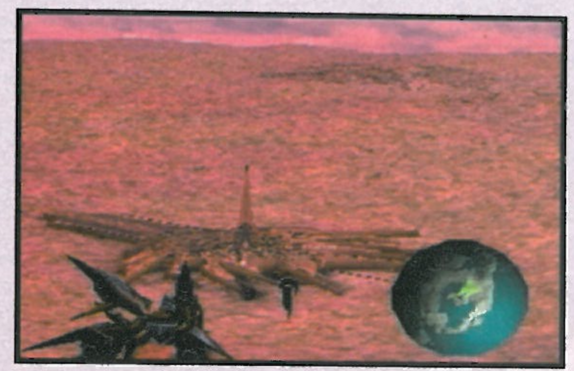
Para encontrar al primer alien de color verde, baja de nuevo y entra esta vez por la puerta de la derecha. En esta sala, además de encontrar lo que buscabas, podrás salvar la partida. Después dirígete de nuevo hacia el hall y entra por la puerta de la izquierda; haz lo mismo en la siguiente sala y verás sobre el ascensor al siguiente alien verde.

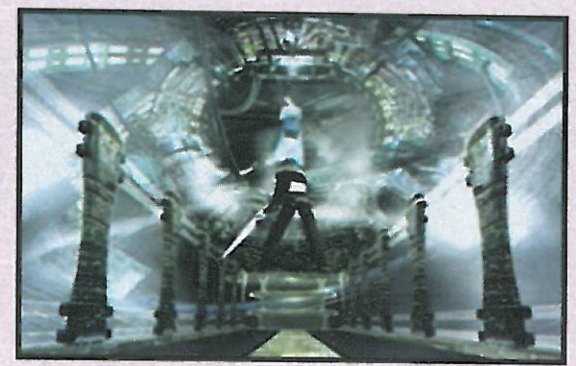
Al derrotarle, entra por la puerta que hay al fondo para llegar a la sala de reuniones; encontrarás al alien amarillo. Sal de la habitación y lleva a Rinoa y a Squall hacia una puerta situada delante del ascensor para ahorrarte toda la vuelta en busca del último alien (amarillo). El alien se encuentra en la misma sala por la que entraste en la nave.

Cuando acabes con todos los bichitos, salva la partida y sube por el ascensor hasta la sala de control. Ahora descansa y disfruta de la romántica historia que se montan Squall y Rinoa. Tras esto descubrirás que los de Esthar quieren a Rinoa y Squall no podrá hacer otra cosa que dejar que se la lleven al Pabellón de la Bruja.

Tras despedirte de ella, introdúcete de nuevo en la nave y dirígete a la sala de reuniones. Contigo aparecerá el personaje que elegiste para que te acompañara a la Luna. Después irán apareciendo todos los del equipo y te echarán la bronca padre por haber dejado que Rinoa se fuera. Entre todos decidirán que hay que rescatarla, así que dirígete a la sala de control para ver que Selphie ya ha tomado los mandos de la nave y.... ¡cuidado con la montaña! Un consejo, el Lagunamov tiene piloto automático. Basta con que accedas al mapa del mundo y señales con el puntero el lugar donde quieras ir, después selecciónalo con el botón X.

25. TRAS LA TEMPESTAD... NO HAY CALMA


Recuerda que el Lagunamov tiene piloto automático.


El enésimo rescate de Rinoa no podía ser más espectacular.



Jefe Elnoir

Vida: 67.125.

Vulnerable: Viento.

Magias que se pueden extraer: Dolor, Doble y Sanctus.

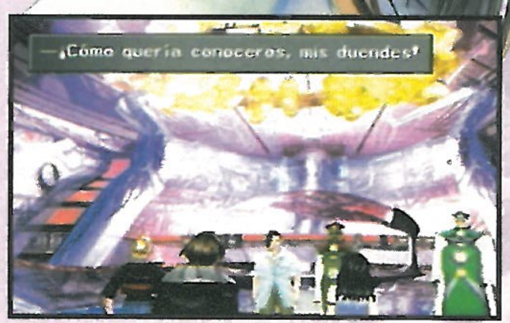
Para vencer: la magia Dolor le irá quitando vida poco a poco. El Guardián que más vida le quita es Edén (si no tienes a Edén, puedes probar con Bahamut y Eolo).

Nota: Elnoir tiene objetos que te serán muy útiles para mejorar las armas. Podrás robar en el combate Fragmentos de Piedra Lunar o conseguir, cuando le ganes, y si no le robas, Energía Pura. Cada vez que pases por este mismo lugar, encontrarás a Elnoir dispuesto a volver a luchar contra ti.

Al bajar de la nave, sube por las escaleras del fondo para entrar en el edificio. Nada más entrar, verás un punto de extracción con la magia Paro. Habla con los guardas para que te dejen ver a Rinoa una vez más.
Al entrar en el laboratorio verás cómo los científicos manipulan su cuerpo. Entra por la fuerza en la habitación en la que tienen a Rinoa y colócate justo delante de la cápsula. Ahora... mira y disfruta de una de las imágenes más bellas del juego (voy a llorar...).
Al salir del laboratorio estarás casi dispuesto a pelear con quien haga falta, pero no te embales. Un personaje con traje de Esthar impedirá que los soldados te ataquen. No te voy a decir quién es el personaje por que a estas alturas ya debes saber quién es.
Ya en el Lagunamov, Rinoa pedirá disculpas por las molestias y entre todos decidirán ir a casa de Edea.
En esta ocasión deberás llevar a Rinoa forzosamente contigo.
Al llegar allí verás al bueno de Ángelo, el perro de Rinoa, que se mete por un camino hasta ahora desconocido. Síguele y atento a la conversación entre Squall y Rinoa (es de lo más romántico).
Después de ver cómo Zell os interrumpe en el momento más inoportuno, Edea te contará su historia. Puedes entrar en la casa más tarde para extraer del punto de magia y para hablar en la playa con Cid y con Edea.
Después regresa a Esthar. En esta ciudad también hay combates, así que vete preparado.
Desde el aeropuerto ve directamente a la residencia presidencial para descubrir de una vez por todas quién es el presidente de la ciudad. Dirígete a la habitación que se encuentra al fondo del pasillo (esta vez te dejarán pasar).
Al entrar podrás ver a...
No, no puede ser cierto; el presidente es ¡¡¡Laguna!!!
Antes de hablar con él, rétale a una partidita de cartas (es aconsejable).
Una vez allí podrás hacerle un interrogatorio completo, pero es muy importante que antes de decirle que le vas a ayudar, te deje salir de la habitación.
Dirígete a la izquierda y sigue después todo recto hasta que des con una figura extraña a la que deberás acercarte, pero antes salva la partida en el único punto que la ciudad (porque viene una lucha...)
Regresa a la residencia para prestar tu ayuda a Laguna. Aparecerás en el Lagunamov con el equipo al completo.
A partir de este momento la historia cobrará una velocidad increíble, así que escucha atentamente las instrucciones.
Pero antes puedes entretenerte preparándote para el combate final.
Para conseguir el último arma de Squall, Lionheart, necesitas Adamantinos, Balas Iónicas y Dientes de Dragón. Los adamantinos los puedes conseguir convirtiendo la carta de Minotauro; las Balas Iónicas las puedes conseguir convirtiendo un Generador (lo encontraste en el Lunatic Pandora); y por último los Dientes de Dragón los puedes conseguir luchando contra los Dracos, dragones azules que encontrarás en la Isla más cerca del Infierno. Con ella en su poder, Squall podrá realizar su técnica especial más potente, Summún.
Un buen consejo es que te entretengas luchando por ahí y que intentes mejorar las armas de todos tus personajes, por que lo que viene a continuación...



Poco a poco, el amor se va apoderando del argumento.



Tras mucho tiempo, Squall y Laguna se encuentran.



La lucha final se acerca, y debes prepararte a fondo.

Guardián de la fuerza Helltrain

A continuación te explicaremos para qué te ha servido recoger tantos tentáculos de Molbol y comprar tantas Panaceas. La razón es muy sencilla.
Con ayuda de la Habilidad Mejorar Brebajes del G.F Alejandro (te aparecerá cuando le hayas adiestrado en la habilidad Saber Médico), podrás convertir 60 Panaceas normales en 6 Panaceas +. Estas panaceas, con la ayuda de 6 tentáculos de Molbol, de 6 Tubos de Hierro y del brazalete de Salomón (conseguido en Tear´s Point), te servirán para poder invocar a este curioso y divertido G.F. Espera a verlo y podrás entender lo que te decimos.

Este Guardián, tras crear unas vías de fuego...



... arrasará con todos los enemigos que encuentre.

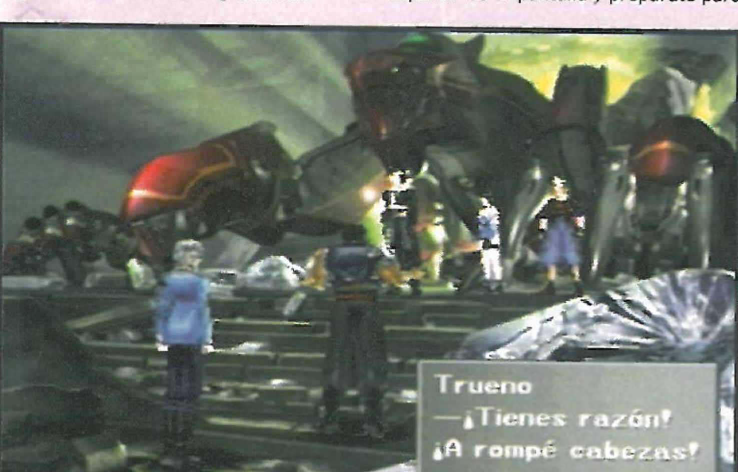


26. LA CAJA DE PANDORA

Cuando estés preparado, dirígete con la nave a Tear´s Point para entrar en el L.P. Tras la entrada espectacular, haz que el equipo salga de la nave para ajustar cuentas con unos viejos conocidos: viento y Trueno.
Tras vencerles, sigue el único camino hacia el interior del Lunatic Pandora. En la puerta te encontrarás a otros viejos conocidos, Biggs y Wedge, pero tranquilo que no te harán nada. Simplemente escucha su conversación (al lado verás un punto para salvar). Entra por la única puerta que hay y sigue el camino hasta llegar al hall principal, te suena ¿verdad?
Sube en el ascensor verde y una vez abajo sigue el camino que hiciste con Zell. Entra por la puerta de la parte superior de tu pantalla y prepárate para enfrentarte al bicho que antes echó al equipo de Zell cuando estuvieron en el mismo lugar.
Cuando termines vuelve para salvar, porque tendrás que verte de nuevo las caras con Seifer. Al entrar en la sala verás que tienen apresada a Eleone, pero Viento y Trueno te la entregarán y lo dejarán todo en tus manos.
Aunque parezca que Seifer está acabado, no te fíes por que recuperará sus fuerzas y secuestrará a Rinoa.



El Lagunamov protagoniza una de las secuencias de video más impactantes.



Viento y Trueno son sólo el comienzo de nuestras pesadillas.



Jefes Viento y Trueno

Vida: 17900 y 22200.
Vulnerables: Veneno.
Absorben: Aero (Viento) y Electro (Trueno).
Magias que se pueden extraer: Aero, Cura ++, Lázaro+, Tornado de Viento, Electro +, Electro ++, Coraza y Escudo de Trueno.
Para vencer: el Guardián Diablo y los ataques límite de Squall.



Jefes Unidad IB-8, Módulo I y Módulo D

Vidas: 42300, 9100 y 9100.
Vulnerables: Rayo.
Magias que se pueden extraer: Piro ++, Electro ++, Hielo ++ y Fulgor (de unidad IB-8); Cura ++, y Esna (de módulo I); Cura++, Gravedad (de módulo D).
Para vencer: el Guardián Quetzal y las magias electro. Además funcionarán los especiales de Squall y rinoa
Nota: el ataque que hará más daño será "Corona", que te dejará a sólo un punto de vida; aprovecha ese momento para realizar los ataques especiales.

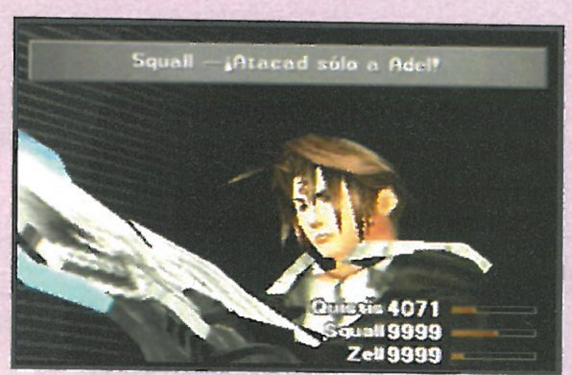


Jefe Seifer

Vida: 34500.
Vulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Piro ++, Electro ++, Hielo ++ y Aura.
Para vencer: no será muy largo. Seifer eliminará a Odín (en su lugar aparecerá otro compañero así que tranquilo).

27. HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ


Adel se fusiona con Rinoa, así que ten cuidado...



...al atacar, no sea que acabes con la vida de tu compañera.

Avanza hasta encontrar unas escaleras a la derecha. Tras subir el primer tramo, dirígete hacia la grúa y sube por ella. Llegarás a la habitación de la Bruja Adel (antes de entrar verás un punto para salvar; aprovecha para curarte y hacer los enlaces necesarios). ¡No toques los enlaces de Rinoa!, ya descubrirás por qué).
Al entrar podrás ver cómo Seifer echa a Rinoa a los brazos de Adel. En esta ocasión deberás enfrentarte a Adel y a la pobre Rinoa.
Cuando consigas vencer en este duro combate aparecerán Laguna y Eleone para salvar a Rinoa y transportar a todo el equipo al futuro.
Prepárate para el cruce tridimensional que te llevará hasta la poderosa Artemisa. Aterrizarás en una extraña sala con un punto para salvar que al acercarte se multiplicará. No te muevas y salva la partida. Aprovecha para curar tus heridas y entra por la puerta que hay al fondo de la sala. Deberás prepararte para un largo y espectacular combate contra las brujas, en el que tan sólo probarás tu paciencia.
Sin saber cómo ni por qué, aparecerás en el orfanato. Lo que deberás hacer será llegar hasta la playa, donde una fabulosa escena de vídeo te mostrará el castillo de Artemisa.

Jefe Adel

Vida: 62000

Magias que se pueden extraer: Piro ++, Electro ++ y Hielo ++.

Para vencer: utiliza sólo los ataques normales y los ataques límite para no dañar a Rinoa.

Nota: gasta en Rinoa las magias cura y revitalia. Si llega a morir, se acabó el combate.


Las brujas son el enemigo a batir, pero cuidado que son muchas y muy pesadas.

Una vez en la playa encontrarás un punto de extracción con la magia Triple y una gran cadena por la que podrás avanzar hasta el castillo.
A lo largo del camino encontrarás tres puertas que te conducirán a distintos puntos del mapa del Mundo. La primera, empezando por abajo, te llevará cerca de la ciudad de Deling; la del centro te llevará a la región de Centra; y la tercera te llevará al bosque Grandidieri, cerca de Esthar. Aprovecha para luchar con todos los enemigos que encuentres. Si lo prefieres, antes de ir al Castillo de Artemisa atraviesa la tercera puerta. Adéntrate en el bosque hasta encontrar el bosque escondido de los chocobos y móntate en uno.
Con el chocobo en tu poder busca la playa desde la que llegaste y rodea la costa hasta el desierto Kayukbahr. Encontrarás el Lagunamov (su localización aparece en el mapa). Con él podrás llegar a las maravillosas islas con montones de puntos de extracción y donde podrás enfrentarte a sus monstruos para lograr objetos y mejorar las armas (si no lo has hecho). Además dentro del Lagunamov podrás jugar a cartas con la Cofradía CC.



Bruja A 1, A 2, A 3, A 4, A 5 y A 6

Vida: 3000 cada una.

Magias que se pueden extraer: Piro ++, Electro ++ y Hielo ++.



Bruja B 1, B 2, B 3 y B 4

Vida: 5000 cada una.

Magias que se pueden extraer: Prisa y Doble.Vida: 3000 cada una.



Bruja Final

Vida: 50000 puntos.

Magias que se pueden extraer: Fulgor y Sanctus.

Para vencer: No te harán falta a los G.F; basta con que ataques y uses las técnicas especiales.

Recuerda que las cartas son útiles con la habilidad convertir cartas. Encontrarás la información de la cofradía CC en la sección Cartas.


Sin saber porqué, te verás nadando en un profundo mar.


El castillo de Artemisa es tu última parada.



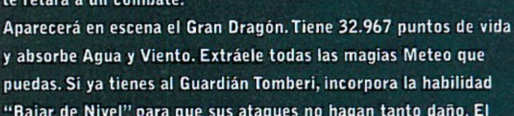
En el Lagunamov, puedes jugar con la cofradía CC.

Guardián de la fuerza Bahamunt

La Isla del Buque de Guerra, en la cual encontrarás los dos últimos Guardianes de la Fuerza, no está indicada en el mapa. Con el Lagunamov en tu poder, vuela hasta la esquina inferior izquierda del mapa del mundo y la encontrarás. Antes de entrar en el edificio, haz todos los enlaces oportunos y prepárate para algo... gordo. En el centro de la sala verás una luz azul; acércate a ella cuando deje de brillar. Una vez extraña te retará a un combate.



Bahamut es uno de los GF más potentes.



Aparecerá en escena el Gran Dragón. Tiene 32.967 puntos de vida y absorbe Agua y Viento. Extráele todas las magias Meteo que puedas. Si ya tienes al Guardián Tomberi, incorpora la habilidad "Bajar de Nivel" para que sus ataques no hagan tanto daño. El Guardián de la Fuerza Diablo le quitará ¡10.000 puntos de vida!, así que... ya sabes qué tienes que hacer.

Tras vencer a este Dragón, escoge la segunda opción y saldrá otro con 50.000 puntos de vida. Haz lo mismo que antes y al derrotarlo escoge la tercera opción, y te saldrá, por fin Bahamut.

Este G. F. tiene también 50.000 puntos de vida. Es invulnerable al Rayo y al Viento y resistente al veneno. Las magias que se pueden extraer son: Fulgor, Lázaro +, Cura ++ y Antimagia. Su ataque más potente es Megafulgor. Pero le harás mucha pupita con el límite de Squall, Shiva e Ifrit. Antes de adentrarte en la isla para conseguir a Edén, salva la partida y date una vuelta con el Lagunamov para conseguir magias y objetos.



28. EN BUSCA DE ARTEMISA



Jefes Andro y Esfinge

Vida: 12000 y 12000.
Para vencer: tan sólo podrás atacar.
Nota: tras derrotarlo escoge la habilidad Magia.



Dolmen y Minimen

Vida: 34114 y 3128.
Vulnerable: Viento.
Para vencer: ataca todo el rato al grandote con magias Aero y Tornado
Nota: al vencer escoge las Técnicas Especiales.



Jefe Neodragón

Vida: 10400.
Muy vulnerable: Fuego.
Absorbe: Rayo.
Para vencer: ataque especial de Irvine y las magias Piro ++.
Nota: al ganar escoge entre Salvar y Guardianes de la Fuerza.



Jefe Gigante

Vida: 30000.
Resistente: Todos los ataques.
Para vencer: el especial de Squall y magias Meteo. También el especial de Zell, (el comando Titán).
Nota: escoge dependiendo lo que hayas escogido antes.

Una vez te hayas entretenido lo suficiente, tengas un montón de magias interesantes y hayas jugado a las cartas hasta quedarte bizco, busca en el desierto Kayukbahr una nueva puerta que te llevará al Castillo de Artemisa.

Antes de entrar, enlaza a Diablo con Squall, incorpora la habilidad "ningún encuentro" y salva la partida. Al acercarte a las escaleras todos tus compañeros se reunirán contigo. Deberás hacer dos equipos. Nuestro consejo es que formes el equipo principal (G1) con Squall, Zell y Rinoa; y el equipo secundario (G2) con Irvine, Quistis y Selphie.

Al entrar en el Castillo descubrirás que Artemisa ha bloqueado todos tus poderes, es decir, que a la hora de combatir tan sólo podrás atacar. Pero no te preocupes; podrás recuperarlos venciendo a los ocho Jefes que Artemisa ha colocado estratégicamente por las instalaciones del Castillo.

Nada más entrar verás a la izquierda un círculo de luz verde; gracias a ellos podrás cambiar de equipo siempre que quieras. Para empezar escoge el G1, encabezado por Squall, y sube las escaleras que encontrarás en el hall principal. Allí tendrás que vértelas con el primer monstruo (Andro y Esfinge).

Ignora la puerta que hay al final de la escalera y sigue el camino de la derecha. Al final del pasillo encontrarás una puerta escondida. Entra y sigue a la derecha; baja las escaleras (a la izquierda verás una cuerda, recuérdalo para más tarde) y encamínate hacia la puerta que hay detrás del círculo.

Entrarás en la Sala de los Cuadros. Echa un vistazo a los cinco cuadros del primer piso. Después visita el segundo piso para investigar ocho cuadros más (podrás hacerlo pulsando el botón X). Después, vuelve al cuadro que había en el primer piso a la izquierda, el que tiene el título borroso e introduce por orden estos nombres: Vividarium, Intervigilium y Viator. De ese modo aparecerá un nuevo amiguito (Dolmen). Cruza por la puerta del fondo de la habitación y cambia de equipo. Al hacerlo no te olvides de transferir las magias de un equipo a otro.

Con el G2, sube las escaleras y entra por la puerta que está al final de la escalera. Sube en el candelabro y deja que caiga para poder llegar al piso inferior, al Salón del Castillo. »



Al atravesar estas puertas por primera vez, perderás todas las habilidades.



En el castillo, deberás superar numerosos enemigos duros de pelar...



...y algunos puzzles de agárrate y no te menees (y aquí tenéis la solución).



Faz, Siniestra y Diestra

Vida: 13434, 8756 y 8756.

Vulnerables: Sacro.

Jefe Gargantúa

Vida: 15400.

Vulnerable: Sacro.

Para vencer: utiliza al Guardián Sirena para que no puedan usar magias. Después a Edén y Alejandro.

Nota: al vencer, opta entre las habilidades Objetos o Resucitar.



Jefe Catoblepas

Vida: 20500.

Absorbe: Rayo.

Para vencer: ¡No uses a Quetzal ni las magias Electro! Utiliza a Hermanos y los especiales.



Jefe Cristalino

Vida: 9200.

Para vencer: utiliza el Guardián Ifrit y los ataques especiales.

Nota: al ganarle escoge las habilidades de Comando.



Jefe Tiamant

Vida: 89600.

Resistente: Fuego, Rayo.

Invulnerable: Aero.

Para vencer: aprovecha para hacer tus especiales, mientras se prepara para realizar su Fulgor Negro.

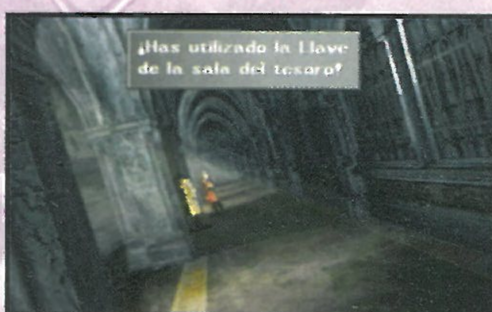
» Examina la trampilla que hay en el suelo para llegar a la bodega donde, recuperarás otra habilidad tras pelear contra Neodragón.
Sube de nuevo y entra por la puerta del fondo del Salón. Encontrarás un círculo para cambiar de equipo cerca de la fuente del jardín. Con el grupo de Squall podrás salvar la partida (si has escogido esa opción), subiendo las escaleras de la izquierda y siguiendo recto por el pasillo. Cuando lo hagas, vuelve al círculo y baja por las escaleras que hay en el centro de la habitación. Accederás a la Esclusa del Castillo. Entra por la puerta de la izquierda, coge la llave del esqueleto y... que no te pase "ná" contra Gigante.
Tras la lucha, vuelve al círculo para cambiar de equipo. Con G2 te hallarás de nuevo en el patio del Castillo; ve directamente a la puerta del fondo, detrás de la fuente. Te encontrarás en una Iglesia, con órgano y todo, y una mancha negra que da vueltas.
Sube por las escaleras de la derecha y cruza rápidamente por el puente de madera para poder tirar el objeto que hay en él. Regresa de nuevo a la fuente y cambia al equipo de Squall. Dirígete de nuevo a la Esclusa y acércate al objeto brillante que hay en el agua. Obtendrás la llave de la sala de armas. Acércate a la puerta de la derecha, entra y descubre el regalito que hay en su interior.
Tras la lucha contra Faz, Diestra y Siniestra, vuelve al círculo para cambiar de equipo (recuerda que puedes salvar en el pasillo de la izquierda).
Para que lo que viene a continuación salga bien, deberás haber formado los equipos como te hemos recomendado anteriormente. El equipo principal con más chicos que chicas y viceversa con el equipo secundario.
Con G2, retrocede desde la fuente a la habitación anterior. Entra por la puerta de la izquierda, avanza por el corredor hasta la puerta del fondo a la derecha, sube por las escaleras del vestíbulo y ve ahora hacia la izquierda para entrar por otra puerta que te llevará al Ala Oeste del Castillo. Baja por las escaleras y encamínate hacia la puerta que encontrarás detrás del círculo verde. Sigue a lo largo del pasillo para llegar a una nueva sala en la que tendrás que volver a cambiar de equipo. De nuevo con Squall, sube por las escaleras de la izquierda, donde se encuentra el punto para salvar, hasta llegar al final del pasillo y poder entrar en la misma sala en la que dejaste a G2. Cambia de equipo para poder usar el ascensor y poder llegar a la estancia del piso superior.
Entra con G2 por la puerta para poder coger la llave de la Esclusa y vuelve a cambiar de equipo. Lamentablemente tendrás que dar una vuelta enorme para llegar de nuevo a la Esclusa y poder usar el nuevo objeto. Una vez allí, investiga la cerradura que hay en la puerta de la izquierda.
Cuando lo hayas hecho deberás volver al patio, donde estaba la fuente, para encontrar allí la llave de la Sala del Tesoro (tendrás que colocarte entre el círculo y la fuente, un poco hacia la izquierda, para poder encontrarla). Ya que estás allí con Squall, acércate al órgano para toquetearlo. Deberás tocar las ocho notas a la vez para que se abra una reja situada en un pasillo a la izquierda de la fuente. Si sale bien entrarás y cogerás una piedra Roseta. Desde la Iglesia vuelve al salón y cambia de equipo en el círculo que hay a la derecha. Automáticamente accionarás una palanca que hará que la lámpara no se caiga y que puedas pasar al otro lado. Con G2, vuelve al corredor e investiga la pared de la derecha hasta dar con una puerta escondida. Para poder entrar deberás tener la llave que recogió Squall en la fuente. Al entrar verás que hay un montón de cofres en el suelo; investiga todos de izquierda a derecha y verás que tesoros más estupendos... y qué Jefe Final (Catoblepas).
Tras la lucha, vuelve al Vestíbulo y entra por la puerta que hay al final de las escaleras. Ahora podrás pasar por encima de la lámpara y llegar al otro lado. Entra por la puerta y... sobran palabras, es el turno de Cristalino.
Al derrotarle, vuelve al Vestíbulo y cambia de equipo. Con G1, ve de nuevo al patio, entra en la Iglesia, sube las escaleras y cruza el puente de madera hasta el final. Verás una puerta a la izquierda. Entra por ella y salva en el punto que verás en la puerta si tienes "ojo observador".
Ahora, sube por la rampa hasta que puedas ver la campana del reloj, y colócate de tal forma que puedas subirte en la campana para llegar a una puerta a la que sólo accederás desde aquí. Verás lo que te espera al otro lado. Ya queda poquito, ánimo.



Mmmm... cuanto nombre. ¿Cuales serán los buenos?



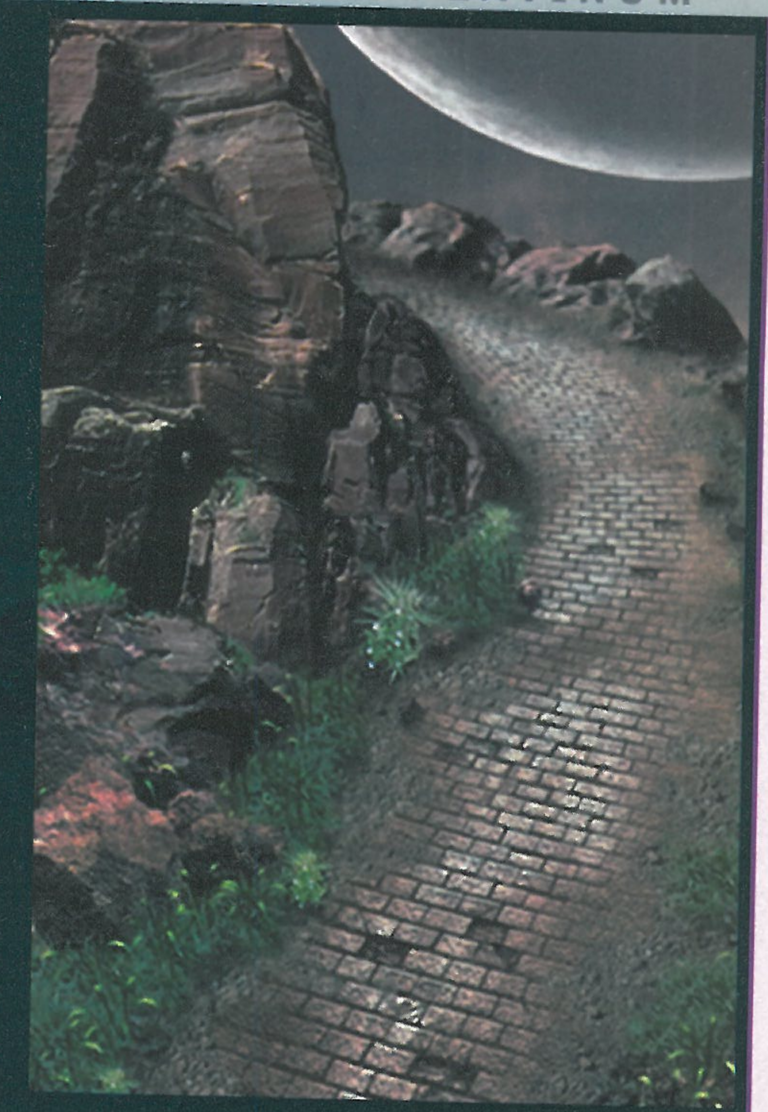
En el castillo deberás recoger numerosos items...

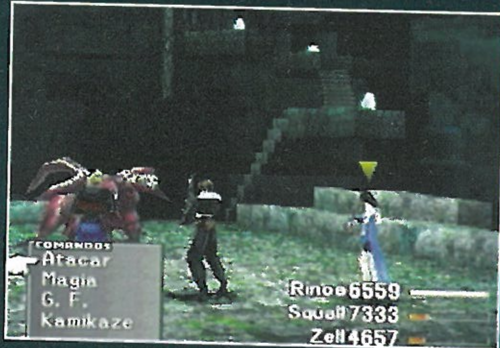


...ya que sólo así avanzarás por el camino correcto.

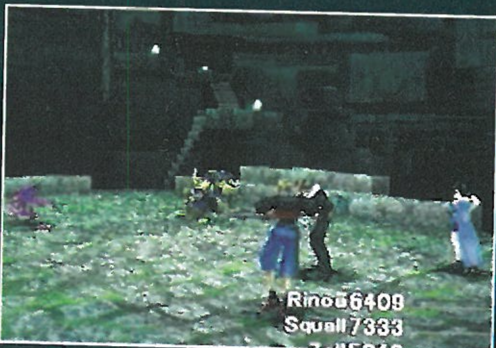
Guardián de la Fuerza Edén

Cuando consigas a Bahamut, podrás bajar por el árbol que hay en la sala (antes de bajar salva la partida). Abajo verás un punto de extracción con la magia Antimagia. Habla con Zell y descubrirás el panel que hay a tu izquierda, para abrir la compuerta del piso inferior. Elige la opción que te permita ver un informe detallado.
En el siguiente piso encontrarás un nuevo panel. Elige dos unidades de vapor y abrirás la siguiente compuerta. En los dos siguientes niveles, elige sólo una unidad de vapor. Después sube en el ascensor para bajar al último nivel. Allí, inspecciona el aparato que hay en el centro de la habitación y deja que Zell lo arregle. Se abrirá una puerta a tu izquierda. Ve hacia ella y reza.
Esta zona es realmente desesperante; si lo haces todo seguido, sin que te maten ninguna vez, puede que tardes unas tres horas en encontrar al último G.F, "casi ná". Un último consejo, ve directamente al punto para salvar que hay a la izquierda de la pantalla. Es por tu bien, palabra.
En cada nivel, encontrarás distintos monstruos a los que deberás vencer. A continuación los analizaremos detalladamente:
1° Primer nivel: Tricéfalo. Vida: 11362. Vulnerable: Agua. Absorbe: Veneno. Muy vulnerable: Sacro.
2° Segundo nivel: Grendel y Galkimasera. Vidas: 13984 y 6753. Vulnerables: Grendel a Viento, Piedra y Sacro. Galkimasera a Sacro.
3° Tercer nivel: Bégimo. Vida: 57125. Las cosas ya se van complicando.
4° Cuarto nivel: Gran Dragón. Vida: 60756. Vulnerable: Hielo y Sacro. Absorbe: Fuego y Viento.
5° Quinto nivel: Férreos. Vida: 59131. Vulnerable: Rayo.
Invulnerable: Veneno.
Después de todo esto, llegarás a un pasillo en el que encontrarás un punto de extracción con la magia Artema. Acto seguido, podrás acceder a la última habitación. Y prepárate, porque lo que has pasado hasta llegar aquí no es nada comparado con lo que viene a continuación.
Con la habilidad Ojo observador (del G.F. Sirena) podrás descubrir un punto para salvar, ¡Úsalo, por Dios! ¡Qué no sabes lo que se te viene encima! Investiga el panel que hay a la derecha de la pantalla, di que sí, que deseas continuar con la operación y, que te sea leve, porque este es uno de los enemigos más duros del juego.
Se trata del Ente Artema; su vida será aproximadamente de unos 100.000 puntos (un pequeño aperitivo) y las magias que se pueden extraer son: Revitalia, Antimagia, Artema y Guardián de la Fuerza Edén.
Lo primero que deberás hacer es extraer al G.F Edén. Después, lo único que realmente le hará daño será el ataque límite de Squall y el comando Kamikaze (habilidad de Cactilión).
Los Guardianes de la Fuerza no le quitarán más de 5000 puntos, aún usando el Apoyo, lo que nos pondrá en serias dificultades para derrotarle. Y es que, realmente es un hueso duro de roer.
Además, su ataque Megaenergía le quitará 9.999 puntos de vida, lo que quiere decir que matará de un plumazo a uno de los integrantes de tu equipo. Además su magia Ultragravedad te quitará cerca de 6000 puntos de vida. En fin, esperemos que no se cebe contigo.





Tricéfalo



Grendel


Begino



Gran Dragón



Gran Dragón 2



Ferreos

29. EL ENTE OMEGA



Para llamar al ente, deberás utilizar los dos equipos.



Esta criaturita es el Ente Omega, una auténtica bestia corrupia.



Super Jefe Ente Omega

Vida: ¡¡¡¡1200000!!!!

Para vencer: Lo primero será usar magias Aura. Después la magia Fusión para destruir su protección.

Antes de nada deberás preparar a tu equipo de la siguiente manera (si es que quieres ganar, claro). Transforma la carta de Laguna en "Sales Heróicas", de ese modo serás invulnerable a cualquier ataque; aunque debes estar atento ya que su efecto es temporal. Para poder usar las Sales Heróicas deberás incorporar a todos los de tu equipo el comando "Objeto". Prepara una buena defensa a la magia Muerte, ya que este bichito podrá matar a todo el equipo en el primer ataque que haga. Para conseguirlo, puedes transformar objetos hasta que tengan 100 magias Muerte con cada uno (Alma en pena, Hojas de sierra...). También serán de gran utilidad los comandos Resucitar y Recuperar. Y por último procura tener a todos los miembros del equipo con 9999 puntos de vida.

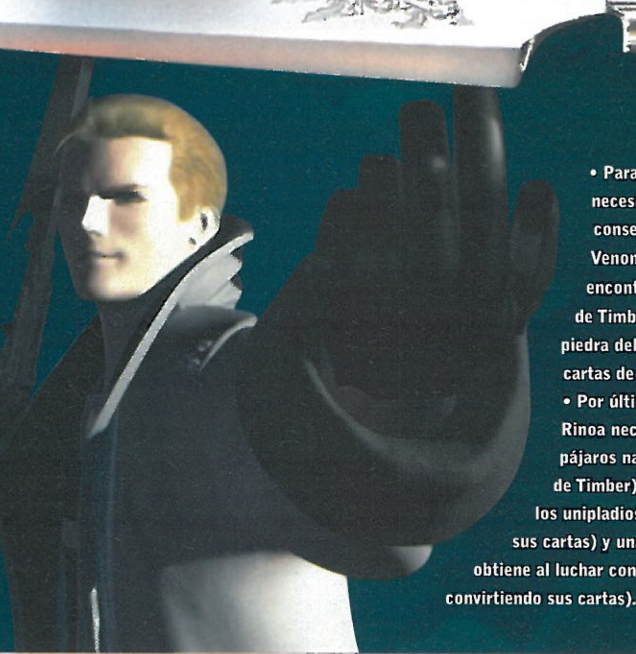
Dirige tus pasos hasta el círculo que hay al lado de la fuente del patio. Desde allí, cambia de equipo. Con G2 dirígete a la habitación que te comentamos al principio, la que tenía la cuerda y una gran campana en el techo. Tira de la cuerda que hay a la izquierda y cambia al equipo de Squall. Tienes menos de un minuto para entrar en la Iglesia y atrapar al monstruo de los monstruos. Este combate es totalmente optativo, es decir, que no es imprescindible para pasarte el juego sin complicaciones. Arroja Sales Heróicas a todos los miembros del grupo y aguanta los ataques que te vendrán encima. Podrás sobrevivir a Meteo, Gravedad y Artema (si los tienes al máximo de vida, claro). Los ataques que pueden matar a uno sólo del equipo son Metaenergía y cualquier ataque normal. Disrupción Sísmica te quitará exactamente 9998 puntos de vida, momento que deberás aprovechar para echar Sales Heróicas. Disrupción Cósmica, matará a todos los integrantes de nuestro equipo si no están protegidos con las Sales. La magia Freno también puede ayudar a pararle un poco.

Lo que no debes utilizar nunca son los ataques normales, ya que aumentarán su vida. Ah, las únicas magias que le afectan son Artema y Meteo.

También funcionarán las técnicas especiales de Zell, Squall y Rinoa. Con Zell, su ataque del delfín, la bala humana o su juicio final. Con Squall, el Súmmun (si tienes suerte y lo ejecuta) y con Rinoa, estrella fugaz.

Nota: al finalizar este combate el Ente Omega te dará un Tres Estrellas y ¡250 PH para tus G.F! Es sin duda el enemigo más difícil de todo el juego.

Mejoras de armas



- Para mejorar el arma de Squall necesitas: una cuchilla, dos Polvo Estelar, un caparazón y ocho tornillos. Puedes conseguir casi todos los objetos convirtiendo cartas en objetos. Con las cartas de Tomberi puedes obtener cuchillas, con dos cartas de Férreo conseguirás un Polvo Estelar, y con la carta de Acorazado conseguirás un caparazón (también lo conseguirás robando a los Acorazados en la Tumba del Rey sin nombre).

Si lo ves muy difícil, puedes conseguir la penúltima arma de Squall con los siguientes objetos: un hueso de dinosaurio (venciendo al Arqueosaurio del jardín de Balamb o convirtiendo las cartas de este mismo monstruo), dos colmillos rojos (obtendrás uno convirtiendo tres cartas de los monstruos Seisojos) y doce tornillos (te darán varias toneladas a lo largo del juego, así que no te preocupes).

- Para mejorar el arma de Zell y de Quistis necesitarás pieles de dragón. Las conseguirás venciendo a los monstruos Venoma si están en un nivel alto (los encontrarás en el bosque Rosfal, en la región de Timber). También necesitas para Zell una piedra del vigor; consíguela convirtiendo cuatro cartas de Draco.
- Por último, para mejorar el arma de la bella Rinoa necesitas: un ala de Cocatoris (unos pájaros naranjas que encontrarás en los bosques de Timber), una hoja de Unipladio (al vencer a los unipladios en la región de Trabia o convirtiendo sus cartas) y una uña puntiaguda (esta última se obtiene al luchar contra los monstruos Langosta o convirtiendo sus cartas).

30. LA HORA DE LA VERDAD



Jefe Artemisa

Vida: 26200.
Vulnerable: Veneno.
Invulnerable: Sacro.
Para vencer: utiliza las Sales Heróicas. Después ataques normales y especiales.



Jefe Gryphus

Vida: 75000.
Para vencer: la misma técnica que con Artemisa. Además puedes usar al G.F Edén.



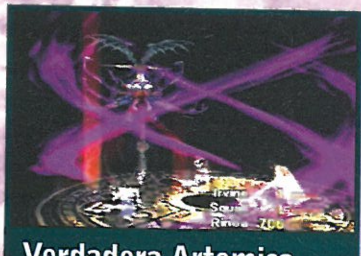
Artemisa y los restos de Gryphus

Vida: 44000.
Para vencer: la magia Fusión la hará más vulnerable.



Artemisa y Gryphus

Vida: 90000.
Para vencer: la misma técnica de antes. No te olvides de las Sales Heroicas.



Verdadera Artemisa

Vida: 266000.
Para vencer: sigue haciendo lo que has hecho anteriormente. Ataques especiales, sales heroicas y sobre todo... ¡Paciencia muchacho!

Empezamos desde la torre del reloj, donde venciste a Tiamant. Sube la rampa y entra por la puerta que encontrarás al final. Llegarás a una sala en la que verás la maquinaria del reloj. Si te fijas, encontrarás otra puerta yendo hacia abajo. Podrás subirte a las manecillas del reloj y bajar por la escalerilla que hay a la izquierda. Una vez abajo verás otras escalerillas, las que te llevarán a los aposentos de Artemisa. Al final del pasillo podrás ver un punto para salvar. Aprovecha el momento para hacer unos cambios. Deberás saber que en esta ocasión participarán todos en la lucha, es decir que deberás hacer que todos los miembros del equipo lleven enlazados varios G.F para equilibrar las fuerzas. Haz que todos lleven el comando Objetos. Si no te has atrevido con el combate anterior, convierte ahora la carta de Laguna en Sales Heróicas. Aprovecha también para transformar objetos en magias y de ese modo tener el mayor número posible de ellas para hacer buenos enlaces. Recupérate, mira si puedes mejorar algo más, salva y ve al baño, porque una vez entres en la habitación de Artemisa, te costará salir. Al entrar Artemisa se mostrará furiosa por interferir en sus planes, pero ella se lo ha buscado. Para colmo, no podrás elegir a los miembros que quieres para tu equipo. Eso sí, cada vez que maten a uno, un angelito se lo llevará y dará paso a un nuevo compañero. Todos tendrán oportunidad de enfrentarse a la Gran Artemisa. Tras vencer a Artemisa y oír durante meses los comentarios sobre la escena final, tan sólo te queda relajarte y disfrutar de media hora... ¡Brutal!

Esta es tu última oportunidad para salvar en el Castillo.



Esta es Artemisa, antes de sufrir varias transformaciones.









Tras haber pasado cerca de 100 horas con todos estos personajes, disfrutarás (e incluso llorarás) con la emotiva y divertida secuencia final. Te lo has ganado.

ESTRATEGIAS PASSWORDS CÓDIGOS CONSEJOS

De la A a la Z

TRUCOS NUEVOS · TRUCOS DE LOS LECTORES · JUEGOS PLATINUM · JUEGOS PRECIO ESPECIAL · JUEGOS PRECIO NORMAL

[#]

24 HORAS DE LEMANS

Para activar estos trucos introduce los siguientes passwords como si fueran el nombre del piloto.

• Cualquier coche en Modo LeMans:
Pon como nombre TATOO y, después, en la pantalla de selección de vehículo pulsa: **START + L2**.

• Ganar siempre:
El nombre es FIRSTON.

• Audi '99 Prototype:
Pon como nombre MAYOU.

• En Hawai:
El nombre es JACKPOT.

40 WINKS

• 40 duendes rescatados:
Dentro de tu casa pausa el juego, presiona **Select** y pulsa:
←, ↓, →, →, →.

• Todas las llaves:
Igual que antes, pero pulsa:
●, L1, L2, L1, L2.

• 50 Zzz's:
Pausa en cualquier momento, presiona **Select** y pulsa:
→, L1, ↑, R1, L1

•10 Lunas:
Igual que antes y pulsa:
↑, L2, ←, R2, ←.

• Modo Cabezón:
Igual, con esta secuencia:
L1, ↑, →, L2, ↑.



ABE'S EXODDUS

• Encontrar a todos los mudokkons:
La mayoría de los mudokkons están en zonas ocultas que suelen estar señalados por botellas de SoulStorm. Explora la zona donde veas la cerveza y salvarás a tus 300 amigos.

• Imágenes de vídeo:
Mantén presionado **R1** en el menú principal y pulsa:
↑, ↓, ←, →, ■, ●, ▲, ●, ■, ●, ↑, ↓, ←, →.

• Cómo pasar de área:
En cualquier momento del juego presiona **R1** y pulsa:
●, ●, ✖, ✖, ■, ■.
No podrás rescatar a los mudokkons que dejes atrás.

• Ser invencible:
Durante el juego presiona **R1** y pulsa esta secuencia:
▲, ■, ✖, ↓, ↓, ↓, ▲, ■, ✖.

ABE'S ODDYSEE

• Acceso a todos los niveles:
Ve a la pantalla del menú principal e ilumina "Options". Presiona:
↓, →, ←, →, ■, ●, ■, ●, ■, → ←
mientras mantienes pulsado **R1**. Aparecerá un nuevo menú desde el que podrás elegir fase.

• Todas las escenas:
Ilumina "Options" y mientras pulsas **R1** presiona:
↑, ←, →, ■, ●, ■, →, ←, ↑, →.
Aparecerá un menú para elegir la escena que prefieras ver.

• Pedos de color verde:
En cualquier momento del juego, mientras mantienes pulsado **R1**, pulsa la siguiente secuencia:
↑, ←, →, ■, ●, ✖.
Cuando Abe suelte un pedete aparecerá un humillo verde

• Todas las canciones valen:
Una vez que hayas activado este truco cualquier sonido que emitas anulará los puzzles musicales y de voz.
En cualquier momento mantén pulsado **R1** y sin pausar pulsa:
↑, ●, ←, ✖, ↓, ■, →.

ACE COMBAT 3

• Misión Simulador:
Acceder a esta nueva misión no es nada sencillo porque para ello tendrás que finalizar el juego cinco veces, con cinco finales distintos y con la misma nave. Cuando termines el quinto final, Simon te permitirá jugar en la Misión Simulador.

ALL STAR TENNIS

• Cabezones y pies grandes:
Durante cualquier momento de un partido, pausa el juego y pulsa y mantén apretados:
L1 +L2 +R1+R2. Al hacerlo las cabezas y los pies de los jugadores destellarán, y al volver al juego normal habrán crecido hasta adquirir unas proporciones monstruosas.



Por Antonio Ildefonso Avila Osuna.

• Controlar la repetición:
Con los botones ●, ✖, ■, ▲, **L1** y **R1**, podrás modificar las imágenes de las repeticiones para buscar un enfoque más espectacular o descubrir los errores que te han llevado al fracaso. Prueba, es digno de verse.

AKUJI THE HEARTLESS

• Acceder al menú de trucos:
Pausa el juego en cualquier momento, pulsa **L2** ó **R2** y pulsa:
←, ↑, ↑, ▲, →, ■, ←, ▲, ↑, ↓, →, →.

• Infinitos Hechizos Espirituales:
Una vez hayas adquirido un hechizo espiritual, pausa, pulsa **L2** o **R2** y presiona:
←, ▲, ←, ←, ●, ←, ▲, →, ●, ↑, ↑, ↓.
Debes repetir este truco cada vez que encuentres un hechizo espiritual.

• Ivencibilidad:
Pausa el juego en cualquier momento, pulsa **L2** ó **R2** y presiona:
→, →, ←, ▲, ✖, ↑, ●, ←.

ALIEN TRILOGY

• Passwords:
Ventajas: 1GOTP1NK8C1DBOOTSON
Elegir nivel: GOLVLxx. Sustituye las "xx" por el número del nivel por el que quieres comenzar a jugar.
Invencibilidad: FVNKYG1BB0N
Todas las armas: F1SH1NGFORGVNS
Escudo ilimitado: F1LLMYPOCK1TS

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

• Sorpresas por ganar:
Cada vez que ganes el torneo "Grand Slam" recibirás otra pieza del equipo, y cada vez que ganes el torneo "Street" recibirás un personaje de otros de los juegos de Namco.

APE ESCAPE

• Una listeza:
Si ves que vas a perder una vida, debes pulsar **Start** antes de que sea demasiado tarde y luego ■ para salir. De este modo volverás a empezar con tu marcador de vidas intacto.

APOCALYPSE

• Check point:
Al activar este truco pondrás en funcionamiento los puntos de salvar (Check Point) de los distintos niveles. Comienza una partida, pausa y mientras presionas **L1** pulsa:
■, ●, ✖.

• Todas las armas:
Para tener el arsenal al completo, pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa esta secuencia:
■, ●, ↑, ↓, ✖, ■.

• Recuperar energía:
Pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa: ■, ✖, ▲, ●.

• Invencibilidad:
Pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa:
↓, ↑, ←, →, ▲, ↑, →, ↓.

• Abrir los niveles:
Pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa: ▲, ↑, ✖, ↓.

• Vidas Infinitas:
Pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa: ▲, ●, ✖, ■.

ARMY MEN AIR ATTACK

• Passwords multijugador:
Misión 2: Going Car-Razy:
✖, ↓, ← (x2), ■, ● (x2), →.
Misión 3: The Train That Could: ▲, ↑, ←, →, ↓, ▲, ■, ↑.
Misión 4: Tan Terror Troy:
↓ (x2), ■ (x2), ←, →, ●, ✖.
Misión 5: Bug Bath:
→ (x2), X, ●, ↓, ↑, ↓, ↑.
Misión 6: Uninvited Guests:
■, ●, ✖, ■, ▲, ←, ↑, →.
Misión 7: Ants In the Pants:
■, ●, ✖, ■, ▲, ←, ↑, →.
Misión 8: Saucer Attack:
→, ↓, ←, ↑, ▲, ↓, ↑, ↓.
Misión 9: The Heat Is On:
● (x2), →, ↑, →, ↑, ✖ (x2).
Misión 10: The Melting Pot:
✖, ↓ (x4), ✖, ←, →.
Misión 11: River Rapids Riot:
▲, ↑, ●, ↓, ■, ←, ✖, →.
Misión 12: Nightmare Teddy:
↑ (x2), ▲ (x2), ← (x2), ● (x2).
Misión 13: Demolition Time:
←, ↓, ←, ↓, ■, ●, ■, ●.
Misión 14: Pick Up The Pieces:
← (x2), ↑, → (x2), ↑, ↓, ✖.
Misión 15: Have an Ice Day:
■, →, ←, ● (x2), ↑, ↓, ■.
Misión 16. ▲, ↓, ▲, ↓, ■, ↑, ■, ↑.

• Passwords un jugador:
Misión 2: →, ↑, ■, ✖, ↑, ●, ↑, →.
Misión 3: ←, ↓, ←, ↓, ↑ (x4).
Misión 4: ■, ✖, ✖, ■, ●, ▲, ▲, ■.
Misión 5: ● (x2), ■, ↓ (x2), ■, ✖(x2).
Misión 6: ✖, ↑, ●, ↓, ▲, ←, ■, →.
Misión 7: ↑, ↓ (x3), →, ← (x3).
Misión 8: ← (x2), ▲, → (x2), ▲, ↑ (x2).
Misión 9: ■ (x3), ●, ↓ (x3), ←.
Misión 10: ●, ↑, ←, ■, ↑, ←, ↓ (x2).
Misión 11: ▲, ●, ▲, ●, ↑, ↑, ↓, ↓.
Misión 12: ↑, ↓, ←, →, ●, ●, ↑, ■.
Misión 13: ✖, ← (x3), ■, ▲, ●, ✖.
Misión 14: ←, ↓, ←, ↓, ■, ●, ■, ●.
Misión 15: ↓ (x4), ✖, ✖, ●, ●.

• Todos los copilotos:
Introduce como password:
↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

ARMY MEN 3D

• Todas las armas y munición ilimitada:
Comienza una partida y pausa el juego el juego, después pulsa:
■, ●, R1, L1, R1 + R2.
Tienes que ser muy rápido porque sólo tienes dos segundos para completar la secuencia. Sabrás que el truco ha funcionado si ves aparecer las palabras "Power Up".

• Invencibilidad:
En la misma pantalla, pulsa:
■, ●, L1, L1+L2.
Es igual de difícil que antes. Al activarlo podrás ver la palabra "Invencibility". Cuando tu personaje muera aparecerá otro sustituyéndole.

ASTERIX

• Selección de nivel:
En la pantalla de elección de idioma presiona: ▲ y, sin soltarlo pulsa repetidamente:
↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑ hasta que en la pantalla aparezcan las palabras "Cheat Menu Accept". Comienza una partida, y tras la intro verás un menú en el que podrás seleccionar el nivel que quieras jugar.

ASSAULT

Todos estos trucos se introducen en la pantalla donde aparece el mensaje "Press Start", pero sólo tienes 3 segundos para completar cada uno, así tienes que ser rápido.
Si lo haces correctamente la pantalla parpadeará.

• Cabezas Grandes para los héroes:
■, ●, ●, ■, ↑, ■, ●, ●, ■, ▲.

• Cabezas grandes para los aliens:
■, ●, ●, ■, ↑, ■, ●, ●, ■, ✖.

• Más velocidad:
✖, ■, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ●, L2, R2.

• Más Colorido:
←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←.

ASTEROIDS

• La cuarta nave:
En la pantalla del título, pulsa rápidamente la siguiente secuencia:
▲, ●, ●, ▲, ■, ●, ■.

• Selección de nivel:
En la misma pantalla, presiona **Select** y pulsa:
■, ▲, ●, ▲, ▲, ■, ●.
Ahora, mientras estés jugando pulsa **Select** y **Start** simultáneamente. Aparecerán una serie de nuevas opciones, entre las que se encuentra la de seleccionar el nivel.

• Trucos para el modo clásico:
Esta serie de trucos sólo funciona en el modo de juego Classic Asteroids. Pausa el juego en cualquier momento e introduce estos códigos:

• 99 vidas:
↑, ✖, ↓, ▲, ←, ■, →, ●.

• Una vida extra:
↑, ↓, ←, →, ●, ■, ✖, ▲.

• Invencibilidad:
↓, ↓, ↑, ↑, ●, ■, ▲, ▲.



BATMAN & ROBIN

• Invencibilidad:
Estos superhéroes, a pesar de los que piensan muchas personas, no son invencibles. Sólo llegan a serlo cuando introducimos este jugoso truco en la pantalla del menú:
L1, R2, R1, L2, Select, ✖, ●.

BATTLE ARENA TOSHINDEN

• Jugar con GAIA y con SHO/ Golpes especiales automáticos:
Cuando en la pantalla del menú principal comiencen a aparecer las letras por la izquierda presiona:
↓, ↙, ← + ■.
Las letras se volverán rosas. Ahora en la pantalla de selección de personaje mantén iluminado Eiji y pulsa ↑ y cualquier botón. Una vez que hayas comenzado a jugar con Gaia pausa el juego y resetea. Espera a que aparezca la pantalla del menú principal y presiona en el pad 2:
←, →, ←, →, ←, ■.
Las palabras se volverán azules. En la pantalla de elección de personaje ilumina Kayin y pulsa ↓ y cualquier otro botón para escogerlo. En la lucha vuelve a hacer lo mismo (pausa y resetea) y en la pantalla de opciones presiona ↙ + ▲. Oirás un grito y las letras se volverán blancas. Comienza otra lucha y resetea. Cuando en el menú principal la palabra OPTIONS se encuentre en el centro pulsa en el segundo pad: ←, →, ←, →, ←, ■.
El texto se volverá amarillo. Entra en la pantalla de opciones.

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

Para introducir estos passwords entra en la opción "Código de Entrada".

• La tribu Brandon: MSLGNG
• La tribu Cassandra: NSTYGRL
• Poder seleccionar cualquier nivel: BCKDR
• Poder escoger cualquier tanque: THRTN
• Todas las armas: SRTHMB

BICHOS

• Vidas extra:
Si eres paciente podrás ganar un buen puñado de vidas extra. Entra en el nivel de entrenamiento y recoge las letras de la palabra FLIK para obtener un vida. Repítelo tantas veces como vidas quieras tener.

B-MOVIE

• Selección de nivel:
En la pantalla "GT/King Of The Jungle" (en la que pone Press Start) pulsa esta combinación rápidamente:
L1, R1, L2, R2, ▲, ✖, ●, ■, ■, ●, ✖, ▲. Después presiona **Start** y aparecerá el nuevo menú.

BLOODLINES

• Personajes ocultos:
Para conseguir los cuatro personajes secretos introduce estos passwords:
Jon: UNMASKED
Daria: DOMINATION
Joe: JUJOFEVRY1
Angor: CLAWEDFIST

• Modos de juego ocultos:
Introduce estos passwords: Modo voz: TONGUEBATH
Modo Experto: SKUPASTYLE

• Galería de imágenes:
Pon como passwords LEONARDO.

BLOODY ROAR 2
• **Cómo ejecutar los Beast Drive más fácilmente:**
Si te resulta muy difícil ejecutar los ataques Beast Drive, puedes intentarlo con esta combinación:
← + ▲ + ●.
• **Descubrir a Gado:**
Completa el modo Arcade con cualquier personaje en el nivel de dificultad establecido por defecto. Puedes continuar.
• **Descubrir a Shen Long:**
Para obtenerlo debes vencerle en el escenario especial, sin continuar. Sus técnicas son iguales a las de Long.
• **Modo Experto:**
Para acceder a este dificilísimo modo de juego, mantén presionados los cuatro botones **L** y **R** mientras que seleccionas cualquier modo de juego.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME
• **Selección de nivel:**
Desde la pantalla en la que Bugs selecciona época colócate en uno de los puntos con interrogación y manteniendo apretados los botones **L2 + R1**, pulsa esta secuencia:
✖, ■, R2, L1, ●, ✖, ■, ■, ■.
Para obtener dos nuevas ventajas extra debes comenzar una partida y, sin pausar el juego, pulsar:
✖, ■, R2, L1, ● y ✖.
Después, debes introducir uno de los códigos siguientes según el efecto que quieras lograr:
• **99 zanahorias: ■, ■, ▲.**
• **Para ver el final: ▲, ■,▲.**

BUST-A-MOVE 2
• **Nuevas fases:**
En las pantalla "Game Start", "Time Attack", y "Options" pulsa este código y entra en el modo puzzle:
R1, ↑, L2, ↓.
• **Escoger personajes en el modo puzzle:**
Métete en la opción Puzzle, y en la pantalla en la que eliges entre A y B, pulsa la siguiente secuencia de botones lo más rápido que puedas:
←, ←, ↑, ↓, y
L1+L2 + R1 + R2.
• **Llegar al final:**
En la pantalla "Start" pulsa:
✖, ←, →, ✖.
Con esta sencilla combinación se te abrirán todos los caminos.
• **Código con sorpresa:**
Pulsa en la pantalla del título:
✖, ←, → y ✖.
Sabrás que el truco funciona si ves aparecer a un hombrecito.

BUST A GROOVE
• **Baila con dos modelitos:**
Para conseguir los vestuarios alternativos de los bailarines, tan sólo tienes que presionar SELECT antes de elegir a tu personaje con la ✖.
• **Los movimientos que más puntúan:**
Cada personaje tiene un movimiento oculto que os permitirá ejecutar combos con una puntuación más alta. Este movimiento sólo debes ejecutarlo en el momento en que la cámara deja de enfocar a los dos bailarines para centrarse en nuestro personaje. Debes introducir este comando en lugar del primero que nos propone el juego, para luego seguir con los movimientos nuevos que irán apareciendo en pantalla:
Heat: ↑, ↓, ↑, ●.
Frida: ↑, ↓, ↑, ●.
Strike: ↑, ↑, ←, ●.
Hamm: ↓, →, ↑, ●.
Kelly: →, ←, →, ●.
Shorty: ↓, ↓, ↓, ●.
Hiro: →, ↑, ↓, ●.
Pinky: ↑, ←, ↑, ●.
Gas-O: ←, ↓, →, ↑, ●.
Kitty N: ↓, ↓, →, ●.
Capoeira: →, ↑, →, ✖.
Robo-Z: ↑, ↓, ←, →, ●.
Columbo: ↓, ↓, ↓, ●.
Burguer Dog: ↓, →, ↑, ●.

CARDINAL SYN
• **Liberar a los subjefes**
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de inicio del juego. Oirás un sonido metálico si lo haces correctamente.
Kahn: ↑, ↑, ↓, ↓, ▲.
Stygian: ←, →, ←, →, ▲.
Redemptor: ↑, ↓, ←, →, ●.
Juni: ↑, ←, ←, ↑, ●.
Mongwan: ↓, ↓, ↓, ↑, ▲.
Vodu: ←, ←, ←, ↑, ●.
Bimorphia: →, →, →, ↓, ■.
Moloch: ↑, →, ↓, ←, ■.



Por Manuel Díaz.

[C]

CYBERTIGER
• **Todos los campos:**
Ve a la pantalla de selección de campo y pulsa ●. Verás una tabla donde podrás poner passwords como éstos:
Cyber Bandlands: HARESO
Cyber Canyons: NAMOPI
Cyber Sawgrass: SECARE
C. Summerline: PORASO

CIVILIZATION II
• **Dinero ilimitado:**
Si quieres contar con fondos ilimitados, sólo debes crear una ciudad y después entrar en las opciones. Cambia el nombre de tu ciudad por _CasH. Es importante que presiones R1 cuando introduzcas la "H". De este modo obtendrás 30.000 monedas extra, que casi se hacen ilimitadas si tenemos en cuenta que puedes repetirlo cuanto quieras.

COLIN MCRAE RALLY
Introduciendo cualquiera de estos códigos en lugar de tu nombre obtendrás un montón de ventajas extra:
• **Peasouper:** Niebla.
• **Buttonbash:** Aceleramos machacando los botones.
• **Heliumnick:** Cambia la voz del copiloto.
• **Directorcut:** Permite "jugar" con las repeticiones.
• **Moreoomph:** Motores con el doble de potencia.
• **Forklift:** Dirección en las 4 ruedas.
• **Blancmange:** Comienza a jugar en el modo rally o en el modo trial y verás, como el coche se vuelve gelatinoso.
• **Nightrider:** Conducir siempre de noche, algunos circuitos cerrados están abiertos. Si volcamos, las luces se apagarán y un rayo nos devolverá a la pista.
• **Kitcar:** Este truco activa el Super Turbo. Para ello, pulsa Select cuando veas que la barra verde se encuentra completamente llena.

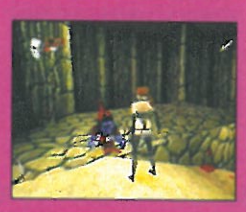
COLIN MCRAE RALLY 2.0
Los trucos se activan introduciendo cualquiera de los siguientes nombres en la opción Crear perfil de Conducto. Algunos necesitan confirmarse en la opción Trucos del menú Opciones. Si ves que no funciona el truco, ve a esta pantalla para activarlo.
• **Todos los circuitos:**
HELLOCLEVELAND
• **Todos los coches:**
ONECAREFULOWNER
• **Lancer Road:**
OFFROAD
• **Sierra Cosworth:**
JIMMYSCAR
• **Ford Puma:**
COOLESTCAR
• **Mini Cooper:**
JOBINITALY
• **Disparar Bolas de Fuego usando el freno de mano:** (sólo funciona en el modo arcade):
GREATBALLSOF
• **Choques con rebote** (sólo funciona en las contrarreloj y en las etapas individuales de rally):
RUBBERTREES
• **Supercamión** (éste truco sólo funciona en las contrarreloj y en las etapas individuales de rally):
EASYROLLER
• **Gravedad reducida** (sólo funciona en las contrarreloj y en las etapas individuales de rally):
MOONLANDER
• **Coches agresivos** (sólo funciona en el modo arcade):
NEURALNIGHTMARE
• **Turbopropulsión** (sólo en las contrarreloj y en etapas individuales):
ROCKETFUEL
•**Coches más rápidos** (sólo funciona en las contrarreloj y en las etapas individuales de rally):
PRUNEJUICE

COLONY WARS: RED SUN
• **Menú de trucos:**
Selecciona la opción "Conectar" del menú principal y cuando aparezca la pantalla "MagentaStation" pulsa la siguiente secuencia:
R2, R2, L2, L2, R1, R1, SELECT, SELECT.
Si lo haces con la rapidez suficiente en la parte inferior de la pantalla aparecerá una nueva opción llamada Ayuda. Si entras, estarás en una pantalla de passwords donde podrás introducir toda esta larga lista de trucos que te damos ahora.
• **Invencibilidad:** Awrate
• **Todas las naves:** Greyam_, Beard
• **Mejoras de la nave:** Break _and_Enter
• **Mejoras de las armas:** Armoury
• **Todas las armas:** Big_Daddy

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
• **Opciones ocultas**
Al terminarte el juego con cualquier ciclista que no sea Dave Mirra, es decir Ryan Nyquist o Slim, liberarás las opciones ocultas del juego. De ahora en adelante, cada vez que vuelvas a terminarte el juego, conseguirás liberar un truco. A continuación te presentamos una lista con los ciclistas y los trucos que liberan.
Troy McMurray: Modo Exorcista.
Mike Laird: Vista de Primera Persona.
Chad Kagy: Modo Suspensión de Moto.
Tim Mirra: Modo Gruñido Tontorrón.
Kenan Harkin: Modo Rasguño
Shaun Butler: Modo Visión Nocturna.
Leigh Ramsdell: Modo Gran Golpe.
Joey Garcia: Modo Motorista Fantasma.

DEATHTRAP DUNGEON
• **Invencibilidad:**
En la pantalla de configuración, pulsa ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ←, →, ↑.
• **Elegir nivel:**
En el menú principal, pulsa **L1, R1, ▲, ▲, ■, ●, R1, L1** y escoge la opción Load Game.





Por Raúl Collado Torregrasa.

• **Turbo infinito:** Jalferezi
• **Super armas:** ROCKWROK
• **Ilimitadas armas secundarias:** Sly_n_Devious
Es importante que escribas las letras tal y como están aquí, sin cambiar mayúsculas por minúsculas ni nada semejante. Recuerda que "_" significa que existe un espacio.

COOLBOARDERS 3
Utilizando en el modo torneo estos tres códigos podrás jugar en cualquier circuito y utilizar cualquiera de los esquiadores. Además, con el tercero podrás ponerles cabezones. Para ello, sólo tienes que introducir los códigos como nombre del jugador:
• **Todas las pistas:** WONITALL
• **Todos los personajes:**
OPEN_EM
• **Modo cabezón:** BIGHEADS
(Para activar éste truco, pausa).

COOLBOARDERS 4
• **Todas las pistas, personajes y tablas:**
Ve a la pantalla de "One Player" e introduce como nombre ICHEAT.
• **Eventos Especiales:**
Para conseguir abrir los eventos especiales tienes dos opciones, conseguir medalla en todos las pruebas anteriores o, más fácil, introducir como tu nombre este código: IMSPECIAL.

CRASH BANDICOOT 3
• **Demo oculta:**
Para jugar una demo de *Spyro the Dragon* tienes que pulsar:
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ■.
• **Crash Dash:**
Antes de hacerte los niveles Contrarreloj, derrota a Cortex. Así obtendrás el poder "Crash Dash", con el que correrás más rápido.
• **Contrarrelojes fáciles:**
Los niveles de motocicleta son más fáciles si esperas a que el resto de los vehículos se alejen. Espera un minuto y empieza.
• **Vida extra:**
· Nivel Sphyrmonator: Camina hacia atrás al empezar el nivel. Te encontrarás con cuatro cajas. Una de ellas contiene una utilísima vida extra.
· Nivel Dino Might: Pega un doble salto sobre la gema amarilla y verás unas cajas de acero. Para hacerte con cinco vidas, mantén pulsado ● y presiona ✖ para saltar. En lo más alto, presiona ✖ para realizar un triple salto y llegar a las cajas.

CRASH TEAM RACING
• **Personajes secretos:**
En la pantalla del menú principal aprieta a la vez L1 y R1, y luego introduce cualquiera de los siguientes trucos. Si lo has hecho bien oirás, un sonido que confirmará la introducción del truco. Los personajes ocultos serán seleccionables en los modos Versus, Arcade, Contrarreloj y Batalla.
• **Pinstripe:** ←, →, ▲, ↓, →, ↓.
• **PapuPapu:** ←, ▲, →, ↓, →, ●, ←, ↓.
• **Ripper Roo:** →, ●, ●, ↓, ↑, ↓, →.
• **N.Tropy:** ↓, ←, →, ↑, ↓, →, →.
• **Komodo Joe:** ↓, ●, ←, ←, ▲, →, ↓.
• **Pingüino:** ↓, →, ▲, ↓, ←, ▲, ↓.

CROC 2
• **Menú de trucos:**
En la pantalla del título presiona **L1** y, sin soltarlo, pulsa:
▲, ←, ←, →, ■, ↑, ↑, ←, ●.
Comienza el juego y pulsa **L2 + R2** para activar el truco. Desde el menú que aparecerá tendrás acceso a todos los niveles, opción para rellenar tus ítems y alguna que otra sorpresa...
• **100 cristales extra:**
En la pantalla del título presiona **L1** y, sin soltarlo, pulsa esta secuencia:
■, ■, ●, ↓, ←, →, ←, →.
Después empieza a jugar y pulsa ■ teniendo pulsado el botón **R2**. Podrás repetirlo tantas veces como quieras hasta tener 9999 cristales.
• **Vidas infinitas:**
En la pantalla del título presiona **L1** y pulsa: ●, ↓, ←, ↑, →, ▲, ↓.



DARK STALKERS 3
• **Cómo acceder a los menús secretos:**
Debes entrar en el menú de opciones y pulsar **R1** para acceder al menú Ex Option Mode y **L1** para acceder al menú Dx Option Mode.
El Ex Option Mode, aparecerá cuando nuestro personaje alcance un nivel seleccionado por la consola aleatoriamente, mientras que el Dx Option Mode, estará disponible cuando alcancemos el último nivel en las tres categorías.
A su vez, las imágenes de la galería irán apareciendo a medida que aumenten los niveles de nuestro luchador.
• **Cómo jugar con Oboro Bishamon:**
En la pantalla de selección de personaje, presiona **Select** sobre Bishamon y escógelo. Aunque el nombre del personaje será el mismo, su color y sus movimientos cambiarán.
• **Cómo jugar con Shadow:**
Sitúa el puntero sobre la "?" que aparece en la pantalla de selección de personaje. A continuación pulsa cinco veces Select, manteniendo presionado este botón la quinta vez. Ahora pulsa cualquier botón para escoger aleatoriamente un personaje.
• **Cómo jugar con Marionette:**
Repite los pasos que has seguido para descubrir a Shadow, pero en esta ocasión debes pulsar siete veces el botón Select. Este curioso personaje imitará los movimientos del luchador al que nos estemos enfrentando.

DEMOLITION RACER
• **Todos los secretos al descubierto:**
Para desbloquear todos los secretos que oculta el juego, sólo tienes que ir a la pantalla del menú principal y pulsar esta secuencia:
✖, ✖, ■, ■, ▲, ▲, ●, ●.

EQUALIZER
LOS MEJORES CÓDIGOS

ACE COMBAT 3
•**Misiles infinitos**
80168060 0046
•**Abrir todos los aparatos**
C100 0000 5000
5000 0A02 0000
800B DB12 0101
•**Sin Daño**
80136956 0064
•**Tiempo Infinito**
8013B438 0000
•**Misiles de Fuego Rápido**
E0070230 0004
80070230 0001

APOCALYPSE
•**Vidas Infinitas**
800FFEFC 0006
•**Invencibilidad**
800FF9A4 0001
•**Tener todas las armas**
300FF9A0 0001
•**Abrir todos los puntos de reinicio del nivel**
800FF9C0 0001
•**Abrir una ventana de resolución de problemas durante el juego**
800FF9C4 0001

DRIVER
•**Sin Daño**
8009AC5C 0000
•**Marcador de Fechorías siempre a cero**
80097144 0000
•**Tiempo Infinito**
800C6BD2 0001
•**Sin daño en el aparcamiento**
801E35B8 0000
•**Tiempo congelado (Garage)**
801E4278 0001
3009AB58 0040
3009AB5C 0040
•**Bajar la suspensión**
3009AB60 0040
3009AB64 0040
•**Mantener L1 y Círculo para volar**
D40000000 0024
8009AB24 FFFF
•**L1 y Triángulo para Superfreno de Mano**
8009AB22 0000
D4000000 0014
8009AB28 0000
D4000000 0014
8009AB2A 0000
•**Desbloquear el truco de invencibilidad**
800861A8 FFFE
800861AA FFFF
•**Desbloquear el truco de inmunidad**
800861E0 FFFE
800861E2 FFFF
•**Desbloquear el truco de la conducción trasera**
80086218 FFFE
8008621A FFFF
•**Desbloquear el truco de los minicoches**
80086250 FFFE
80086252 FFFF
•**Desbloquear el truco de las Antípodas**
800862F8 FFFE
800862FA FFFF
•**Desbloquear los circuitos**
80096234 0004
•**Conducir a través de las paredes**
8004AD02 1000
•**Conducir por Newcastle**
8009625C 0081
•**Modo Tornado**
8009AA4C 2BBA
8009AA54 F2AA
8009AA5C 4DA7
8009AA64 D1EE
8009AAAC 2BBA
8009AAB4 F2AA
8009AABC 4DA7
8009AAC4 D1EE

DINO CRISIS

• Abrir la Operación Supervivencia:
Es un modo de juego en el que el objetivo es eliminar a cierto número de dinosaurios en un tiempo límite. Aparecerá en tu menú si finalizas el juego con el final C en menos de 5 horas, y salvado menos de 14 veces.
• Ventajas por ganar:
Cuando acabes el juego deberás grabar la partida. Cuando vuelvas a jugar, carga esa partida para disponer de ventajas extras. Según las veces que acabes el juego con distinto final obtendrás este equipo:
· Primera: Dos nuevos atuendos y algún cambio en tu inventario inicial.
· Segunda: El cuarto traje, de cavernícola. También notarás que tus pertenencias han cambiado un poco.
· Tercera: Un lanzagranadas con munición infinita.

DOOM

Para poner en marcha todos estos trucos tendrás que pausar el juego en cualquier momento de la partida y después pulsar estas combinaciones que ahora te especificamos, según el truco que quieras conseguir:
• Todas las armas, munición y tarjetas de colores:
✖, ▲, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←
• El mapa del nivel completo:
▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ■.
• Situación de todos los enemigos y objetos importantes:
▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ●.
• Ser invencible:
↓, L2, ■, R1, →, L1, ←, ●.
• Saltar los niveles:
→, ←, R2, R1, ▲, L1, ●, ✖.
• Atravesar los muros:
L1, R2, L2, R1, →, ▲, ✖, →

DRIVER

Estos trucos los debes activar en el menú principal. Teclea la combinación, lo más rápido posible, hasta que escuches un "bip" que te indicará que el truco ha quedado desbloqueado en el menú de trampas, desde donde podrás activarlos.
• Sin daños.
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.
• Sin delito.
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.
• Suspensión alta.
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.
• Minicoches.
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.
• Dirección trasera.
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.
• Todo al revés.
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.
• Ficha Técnica.
L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.
• Sin policía.
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Para activar todos estos trucos, debes pausar el juego y pulsar una de las siguientes combinaciones:
• Modo adulto:
↑ (9 veces), ↓ (7 veces), ▲, ●, ■, R1, R2.
• Invencibilidad:
L2, R1, L1, L2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT (2 veces).
• Munición infinita:
←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT.
• Armas Potenciadas:
→ (2 veces), ←, → (2 veces), ←, → (2 veces), ←.

DINO CRISIS 2

• Liberar Dino Coliseum:
Terminate el juego para liberar el Dino Coliseum. En él puedes luchar contra todos los dinosaurios que te hayas encontrado, en un espectacular "foso".
• Liberar Dino Duel:
Una vez que hayas comprado a Rick, a Gail y al Tanque para los juegos Extra Crisis en la pantalla de inicio, te encontrarás con una nueva fila de dinosaurios entre los que podrás escoger. Usa tus puntos de extinción para comprar los dinosaurios y pelear contra ellos en el Dino Duel.
• Liberar la Tarjeta Platinum EPS (o lo que es lo mismo, ¡munición infinita!):
Completa el juego y recolecta los 11 archivos de dinosaurios. Cuando lo consigas, verás la Tarjeta Platinum EPS en la pantalla de Salvar la partida, y la próxima vez que juegues, tendrás munición infinita.
• Liberar al Triceratops y al Compsagnathus:
Para acceder a estos dos dinosaurios, debes jugar en el Modo Duro, y haber comprado el resto de dinosaurios en Dino Duel y Dino Coliseum.



• Todas las armas:
L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←.
• Todas las llaves:
↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓.
• Todos los objetos:
R1 (5 veces), L2 (5 veces).
• Invasores cabezones:
R1 (9 veces) ←.
• Elegir Nivel:
↓ (9 veces), ↑.
Después debes salir del juego y en el menú principal encontrarás la nueva opción de escoger el nivel.

DUKES OF HAZARD: RACING FOR HOME

• El mejor consejo para despistar a la "pasma":
La policía siempre intentará cruzarse en tu camino. Para evitarlo, cuando veas que la policía va a empezar la maniobra de cruce, pulsa el botón de marcha atrás para esquivarlos. Ganarás tiempo para despistarlos.

DUNE

• Descubrir todo el terreno.
Con este truco descubrirás hasta el último rincón del mapeado sin necesidad de mover tropas. Para activarlo, presiona ✖ sobre los botones de colores del panel de la izquierda formando esta combinación:
■, ●, ✖, ▲, ▲, ■.
Para que funcione necesitas un radar.

DYNASTY WARRIORS

• Personajes ocultos:
Sun Shang Xlang:
Pulsa en la pantalla de título:
←, ←, ↑, ↓, ▲, ■, L1, R1.
Si funciona oirás un sonido.
Zhuge Liang:
Debes vencer al juego con Guan Yu, Zhao Yun y Zhang Fei.
Cao Cao:
Debes terminar el juego con Xiahou Dun, Dian Wei y Xu Zhu.
Lu Bu:
Deberás conseguir los dos anteriores ya que debes ganar con Zhou-Yu, Lu Xun, Taishi Ci, Diao Chan, Zhuge Liang y Cao Cao.
Nobunaga:
Termina el juego con Lu Bu y en la pantalla del título pulsa:
■, ↑, ▲, ↓, ● (o ✖).
Oirás un sonido confirmatorio.
Toukichi:
Tan sólo tendrás que vencer con Nobunaga y en la pantalla del título pulsa:
↓, ↓, →, ↑, ● (o ✖), ▲, R1, R2.

[E]

ECW: HARDCORE REVOLUTION

• Los personajes secretos:
No hay truco para descubrir a los personajes extra, pero podemos decirte como sacarlos. Debes jugar en el modo Career.
Beulah McGillicutty:
Vence al equipo ECW World Tag.
Cyrus the Virus:
Vence a ECW World TV.
Joel Gertner: Vence a Acclaim.
Joey Styles: Vence a Acclaim.
Louie Spicolli:
Vence a ECW World Heavyweight.
Taz: Vence a ECW World Heavyweight.
The Sheik:
Vence a ECW World Tag Team.
Tommy Rich:
Vence a ECW World TV belt.
Los Jobbers: Defiende el World Heavyweight 5 veces.
Judge Jeff Jones: Completa el juego con Mike Awesome.
Bill Alfonso:
Complétalo con Rob Van Dam.

EL QUINTO ELEMENTO

• Menú de trucos:
En este menú de trucos encontrarás más de cinco soluciones a nuestros problemas: selección de nivel, desactivar enemigos, escudo, armas y objetos y, por supuesto, tener acceso a todas las imágenes de vídeo. Para activarlo espera a que aparezca la pantalla del menú principal y pulsa: **L1, L2, R2, R1 y SELECT**. Podrás escuchar un sonido que te confirmará que lo has hecho correctamente. Ahora escoge la opción "New Game" y aparecerá el nuevo menú.

ERGHEIZ

• Nuevos personajes:
Completando el modo Arcade con distintos luchadores puedes ganar nuevos personajes.
· Koji Masuda: Puedes escoger entre Godhand, Lee Shuwen, Dasha Inoba, Sasuke, Prince Doza o Han Daehan.
· Clair Andrews: Cualquiera de los personajes femeninos (Yoko Kishibojin o Wolf Girl Jo).
· Yuffire Kisaragi: Cloud Strife.
· Vicent Valentine: Tifa Lockhart.
· Zack: Tienes que vencer con cada una de los siete personajes de Final Fantasy, a saber, Cloud Strife, Tifa Lockhart, Sephiroth, Yuffie Kisaragi y Vicent Valentine.
· Django: Y esta vez con todos los del Ehergeiz.
• Evil Panel:
Vence a los luchadores de la consola 10 veces seguidas . Después vuelve al menú principal y selecciona "Battle Panel" pulsando los cuatro botones superiores al mismo tiempo.
• Cambia de color y vestuario:
Sólo tienes que presionar ↑ en la pantalla de selección de personaje.

EVIL ZONE

• Trajes Extra:
Cada vez que te acabes el juego con un personaje podrás hacerte con sus vestimentas extra.
• Jugar como Boss y Fase Oculta:
Termina el Modo Historia del juego, con tres personajes distintos.
• Jugar como Ihadurca:
Termínate el Modo Historia con Setsuna.
• Posturas y movimientos al vencer:
Termina el modo historia con cada luchador.
• Biografías:
Gana a un personaje en el modo "Story" para conocer su vida en la opción extra que aparece en opciones y acceder al modo "Gallery".
• El final:
Gana todos los modos con todos los personajes y en el menú de opciones elige "Extra" y selecciona "Congratulations".

ECW ANARCHY RULTZ

• Liberar más luchadores:
Para conseguir más luchadores debemos ganar en Modo Hard el título de los pesos pesados. Según el luchador con el que lo hagamos, obtendremos uno otro luchador.
The Sandman: **Joey Styles**
Mikey Whipwreck: **Joel Gertner**
"Beautiful" Billy Wiles: **Lou E.**
Dusty Rhodes: **Paul Heyman**
Rhino: **Cyrus The Virus**
Rhino: **Jim Molineax**
Angel: **John Finegan**
Tony Devito: **Bill Alfonso**
Jack Victory: **Judge Jeff Jones**
Balls Mahoney: **William F**
Jazz: **Valkyrie**
Chris Chetti: **Shaman**
Yoshiro Tajiri: **Esophicus**
Masato Tanaka: **Doug Gentry**
C.W. Anderson: **Candy Girl**
The Prodigy: **Booger**
Jason: **Helia Monster**
Gabe S: **Lance Storm**
Danny Doring: **Rob Feinstein**
Tommy Dreamer: **Martian Boy**
Electra: **Mad Goat**
Francine: **Jester**
Little Guido: **Jan E.Regan**
Steve Corino: **Kid**
Justin Credible: **The D I**
Dawn Marie: **Sally M**
Trainer: **Lance Storm**



FEAR EFFECT

Para activar estos trucos, tienes que entrar en la pantalla de opciones y seleccionar la opción "Créditos"; después pulsa estas combinaciones según lo que quieras conseguir:
• Acabar con los enemigos de un disparo:
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ↓, R1.
• Solución de los puzzles:
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑.
Por si no quieres pensar demasiado.
• Munición infinita:
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■ ←, ▲.
• Modo difícil:
↓ (3), ▲, ↓ (3), ■, ←, →.
• Escudo ilimitado:
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, →, ■.

FIGHTING FORCE 2

• Selección de nivel:
En la pantalla del título presiona la siguiente combinación:
L1+L2+R1+▲ + ✖ + ←
Si lo haces correctamente aparecerás de manera automática en la pantalla de selección de nivel, y además siendo invulnerable.

FINAL FANTASY VII

• Encontrar a Yuffie:
En alguno de los bosques del mapa darás con Yuffie, una Ninja experta en armas orientales y maestra en el arte del robo de materia. Aparecerá como una enemiga a la que tendrás que enfrentarte, pero cuando la derrotes apareceréis en un mapa que contiene un punto donde salvar. Antes, habla con ella o desaparecerá. Trátala con mucho tacto para que se una a tu grupo.

FINAL FANTASY VIII

• Cómo superar los combates más difíciles:
Cuando te encuentres en el espacio, en la base Lunagate, no olvides jugar a las cartas con Eleone. Ella tiene en su poder la carta de Laguna que puedes convertir en 100 sales heroícas con los Guardianes de la Fuerza. Si utilizas las sales en un combate, tus personajes serán invencibles durante un tiempo.
• Sube de rango sin copiar en los exámenes:
En la opción Guía del menú puedes encontrar un menú llamado Examen, donde hay 30 test para mostrar tus conocimientos sobre *Final Fantasy*. Si los superas, serás obsequiado con un aumento de sueldo. Aquí tienes la solución:

1: S N S S S N N S N N
2: S N S S S N S S N N
3: N N S N S S S N S N
4: N S S S N N S S N N
5: N N N S S N N S S S
6: S N S S N N S S N S
7: S S S S S S N S S N
8: N S N N S S N N S N
9: N S N N N N N N S S
10: S N N N N N N N S N
11: S S N S S N S N N S
12: N S N N S N S N S N
13: S N N N S N N N N N
14: S S S S N S S N S N
15: S S N N N N N S N S
16: S N N S N S N N S N
17: S N N N S N N S N N
18: S N N N S N N N N N
19: S N N S N N N N N S
20: S S N S N S S S N N
21: S S S S N N S S S N
22: N N N S N N N S S N
23: S N N N N S S S S S
24: S S N N S S N N N S
25: S N S S S N N S N N
26: S S N S N S N S N N
27: N S N N N N S N S N
28: S N N S S S N S N N
29: N N N S S N N N S N
30: N S N N N N S N N N

• Encuentra las cartas más importantes:
Las cartas de nivel 10 son las mejores para ganar sin problema, por lo que os vamos a indicar donde podéis encontrarlas. No dudéis en ir a por ellas, os vendrán muy bien:
Ward: del profesor Odine en el laboratorio de Esthar.
Selphie: la chica sentada en la fuente del jardín de Trabia.
Quistis: los estudiantes de la segunda planta del jardín de Balamb.
Zell: la obtendrás de su madre, en Balamb.
Rinoa: de su padre en Deling. Primero debes perder a Ifrit.
Edea: de Edea en el orfanato.
Seifer: del director Kramer.
Squall: de Laguna en la residencia de Esthar.

FINAL FANTASY VII

• Materias Difíciles de encontrar en FFVII:
Materia Typloon: En un volcán cercano a Cañón Cosmo.
Materia Bahamut Cero: En Cañón Cosmo, hablando con Buggenhaggen y tocando en su máquina una de las materias enormes.
Materia Gesticular: En una cueva a la derecha de Wutai.
Materia CuadriMagia: En una de las islas inferiores, en la parte derecha del mapa.





Por Alberto López.

FISHERMANS BAIT

• Todas tus cifras:
Si quieres contemplar las estadísticas más completas sobre tus éxitos y fracasos y hasta de cuál es el mejor anzuelo, deberías probar este truco. Para ponerlo en marcha pulsa en la pantalla del título:
↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, ✖, ● y START.
Después dirígete a la pantalla de opciones, pulsa **SELECT** y aparecerá una pantalla llamada "Total Count Summary".

FORMULA 1'97

En el modo Grand prix selecciona un corredor y cambia su nombre por cualquiera de estos códigos que te damos a continuación. Así activarás los distintos trucos:
• Todos los tramos extras: BILLY BONUS
• Última carrera, máxima puntuación: Jeab Alesi
• Estilo de gráficos VR: VIRTUALLY VIRTUAL
• Nuevos efectos de sonido: SWAP SHOP
• Modo WipeOut XL: PI MAN
• Vista de helicóptero: ZOOM LENSE
• Anuncios: BOX CHATTER
• Llueven ranas: CATS DOGS
• Fácil, fácil: TOO EASY
• Coches estilo los 60: SWINGING SIXTIES
• Grandes caminos: Little Weelz
Para hacer que los trucos funcionen de la forma adecuada debes cambiar al menos dos nombres y entonces funcionará el último que hayas introducido.

FORMULA 1'98

• **Dos nuevos circuitos:**
En la pantalla de selección "Piloto/Equipo" y presiona ● y entra en opciones. Escoge la opción "Editar Nombre" e introduce uno de los siguientes:
Cheesy _Poofs: Pista de acrobacias.
Go_Cows: Forum Romano. Una pista sencilla, pero bonita.



GEX: DEEP COVER GECKO

• **Selección de nivel y trucos:**
Pausa el juego, y pulsa y mantén presionado el botón **L2** al tiempo que aprietas:
↑, ●, →, ↑, ←, →, ↓.
Quita la pausa y presiona **Select**. Así accederás un menú especial de trucos donde además de obtener un montón de ventajas extra podrás seleccionar el nivel.
• **Frases de Gex:**
Pausa el juego y pulsa y mantén el botón **L2** al tiempo que aprietas:
↓, →, ←, ●, ↑, →.
Quita la pausa y pulsa Select para que Gex suelte un comentario.
• **Invencibilidad:**
Pausa el juego y pulsa y mantén el botón **L2** al tiempo que aprietas:
↓, ↑, ←, ←, ▲, →, ↓.
• **Códigos especiales:** Estos son los códigos que conseguirás tras completar las distintas fases de bonus. Para introducirlo debes conseguir las cuatro chapas de los niveles secretos y abrir la caja fuerte del Control de Emisión.
• **Vacaciones TV:**
▲●★■■✖
• **Misterio TV:**
■✖●●▲■.
• **TUT TV:**
■✖▲■▲♦
• **Armada Canal:**
■✖▲■★★
• **Bucanero programa:**
♦★■✖▲●
• **Oeste Estación:**
■♦■■▲♦
• **Mitología Red:**
●▲ ■★♦★
• **Cuentos TV:**
■★★■▲▲
• **Dibujos Canal:**
■♦▲▲★♦
• **Gangster TV:**
✖♦★▲▲●.
• **Superhéroes Show:**
★✖✖●■▲

GRAN TURISMO

• **Dinero Fácil:**
La manera más sencilla de hacerte con dinero al principio del juego es clasificarte en la carrera nocturna. Sólo por ello ganarás 20.000 dólares cada vez.
• **Modo Alta Resolución. Coches y Circuitos extra:**
Para hacerte con todos los circuitos del modo Arcade, que incluye los otros cuatro circuitos (Autum Ring, Deep Forest, SSR5, y Grand Valley Speedway), los otros coches (Toyota, Subaru, Dodge, y TVR), la película del final, y el modo de Alta Resolución, debes ganar con todos los tipos de coche (A, B y C) en cada circuito y en todos los modos de dificultad (Fácil, Normal y Difícil).
• **El Prototipo Rojo:**
Preséntate a examen para obtener la licencia B. Si obtienes la medalla de oro en todos los test obtendrás de regalo un prototipo rojo que, aunque no puede ir muy rápido, se le puede añadir casi cualquier cosa.

GRIND SESSION

• **Liberar todas las acrobacias:**
Para liberar todos los trucos del juego, pulsa esta secuencia de botones mientras tienes el juego en pausa en el Modo Campeonato:
↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →.



GRAN TURISMO 2

• **Cómo conseguir créditos sin demasiado esfuerzo:**
No existe un truco para conseguir créditos infinitos, pero sí existe una rutina que nos permitirá ganar 250.000 créditos con cada carrera. Para ello es imprescindible poseer el carné A y haber superado los seis campeonatos nacionales de la liga GT. De este modo podrás acceder a los campeonatos regionales y participar en cualquier carrera. Si ganas, se te obsequiará con un potente modelo que, vendido en el mercado de segunda mano te reportará un total de 250.000 créditos.
• **Sintetizador de Eventos:**
Cuando superes el carné A, aparecerá la licencia S o especial. Si pasas estas 10 pruebas, accederás al Sintetizador de Eventos, que está dentro de los menús del campeonato Gran Turismo.

GRAND THEFT AUTO

• **¿Nombres o trucos?:**
Cualquiera de estos nombres te dará muchísimas ventajas. Para ponerlos en marcha tienes que ir a la pantalla de selección de personaje y pulsar ■ para renombrarlo. Después introduce estas palabras como nombre:
CAPRICE: Escoger el nivel.
EATTHIS: La policía.
BLOWME: Coordenadas.
WEYHEY: 9.999.990 puntos.
GROOVY: Armas y municiones, llave de la prisión y escudo.
MADEMAN: Elegir el nivel, escudo, llave de la prisión, todas las armas y municiones.
THESHIT: Todas las armas y munición, escoger el nivel, 99 vidas, multiplicar por 5, escudo llave de la prisión
BSTARD: Tú pide, que seguro que estas 6 letras pueden conseguirlo.
CHUFF: Sin policía
TURF: Todas las ciudades
FECK: 'Liberty City' Partes 1 y 2
TVTAN: 'San Andreas City' Partes1 y 2

GRAND THEFT AUTO 2

Para obtener todas estas ventajas sólo hay que introducir estos códigos en la pantalla del nombre.
• **1.000.000 de puntos:** BIGSCORE.
• **500.000$:** MUCHCAH.
• **Todas las armas:** NAVARONE.
• **Sin coordenadas:** WUGGLES.
• **Selección de nivel:** ITSALLUP.
• **Energía ilimitada:** LIVELONG.
• **Nivel de búsqueda al máximo:** DESIRES
• **Multiplicador X5:** HIGHFIVE
• **Cambiar las estaciones de los taxis:** Cuando estés al volante pulsa ARRIBA.
• **Dinero fácil:** Para hacerte con unos dólares extra, basta con que te hagas con un taxi y recojas viajeros. Cada uno te dará 5$, no es mucho, pero poco a poco...

GRAND THEFT AUTO LONDON

Introduce como nombre del jugador estas palabras. Podrás activar todos los trucos a la vez con la opción renombrar:
• **99 Vidas:** MCVICAR
• **Todos los niveles:** RAZZLE
• **Un montón de ventajas:** GETCARTER

GUILTY GEAR

• **Nuevos luchadores a elegir:**
Si quieres manejar a Baiken tienes que conseguir vencer todos los combates en el modo Normal sin utilizar ninguna continuación. Para poder luchar con Testament y Justice, debes concluir en el modo arcade, en el nivel de dificultad normal.



HEART OF DARKNESS

• **Selección de nivel:**
Apaga la consola y sitúa el mando en el puerto Dos. Tras eso, presiona **L1**, **L2**, **R1** y **R2**, y vuelve a encender la consola. No sueltes los botones hasta que aparezca la pantalla del título, y cuando eso pase, suéltalos, vuelve a colocar el mando en el puerto Uno, y selecciona en la pantalla de opciones "Load Game". Desde allí podrás elegir el nivel al que quieres jugar.

HERCULES

PASSWORDS:
• **Hero's Gauntlet:**
Hydra/Medusa/Escudo/Medusa
• **Centaur's Forest:**
Centauro/Cabeza de Hercules/Minotauro/Arquero.
• **Big Olive:**
Centauro/Escudo/Hydra/ Cabeza de Hercules.
• **Hydra Canyon:**
Escudo/Yelmo/Escudo/Soldado.
• **Medusa's Lair:**
Arquero/Pegaso/Arquero/Centauro.
• **Cyclops Attacks:**
Yelmo/Pegaso/Cabeza de Hercules/Arquero.
• **Titan Flight:**
Soldado/Escudo/Escudo/Rayo.
• **Passageways of eternal Toment:** Medusa/Soldado/ Centauro/Pegaso.
• **Vortex Of Souls:**
Soldado/Rayo/Soldado/Centauro.
• **Imágenes de vídeo:**
Pegaso/Soldado/Centauro/Soldado.

HOT WHEELS: TURBO RACING

• **Nuevos vehículos:**
Introduce estos códigos en la pantalla de passwords. Te dará error, pero da igual. Los cinco primeros son para el Modo de 1 jugador y los tres últimos para el de 2 jugadores.
• **Sol-Aire CX4:**
OR8B4ORK8R3F89JR33LH
• **Formula 5000:**
4WDG84WPDS7K7XNW77QM
• **Hotwheels 500:**
YLKMFFOVNPDQBMTODDW8
• **Slide out:**
OM46DOMF4F_9LNDM_ _CC
• **Super Van:**
OP482OPH6B1CPQGP11JF
• **Stage Fright:**
O_JLDO_TJTCP6O9_CCVR
• **Sol-Aire CX4:**
OR8B4ORK8R3F89JR33LH
• **Slide Out:**
OWDG8OWPDJ7KHXNW77QM
Pulsa estas secuencias en la pantalla del menú principal:
• **Coches pequeños:**
■, R2, L2, ▲, ▲, L2, R2, ■.
• **Grandes neumáticos:**
■, ▲, ■, ▲, R1, R1, L2.
• **Coches sin texturas:**
L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.
• **Efectos sonoros:**
R2, R1, L2, R2, ■, ▲, L1, R1.
• **Turbo:**
R2, L1, ■, ▲, R1, L2, L1, R2.
• **Coche Tow Jam:**
■, ▲, L1, R1, L2, R2, ■, ▲.

[I]

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

• **Energía a tope:**
Si tu pad tiene opción de fuego automático, activa el del ● y el del ■. Cuando juegues pulsa estos botones regularmente. Por encima del medidor de poder verás un letrero que parpadea diciendo "Using Cheat?".
• **Sorpresitas:**
En Salto de Longitud o Triple Salto, si los tres dígitos de tu salto son los mismos (como 1.11 metros), aparecerá un topo tras la multitud.
En el Lanzamiento de Pesas, si los dígitos de la distancia de tu lanzamiento son los mismos (como 1.11 m, 2.2 m) aparecerá un dinosaurio tras la multitud.
En el Lanzamiento de Martillo, si el número delante del punto es igual que el de detrás del punto (por ejemplo 1.01 metros) aparecerá una bandada de pájaros en el cielo.
En el lanzamiento de Jabalina, si la lanzas a máxima potencia con un ángulo de 60 grados, darás a un Ovni, que caerá en el estadio.
En el salto de pértiga, tienes que clasificarte en el primer intento. Tras eso, eleva el listón 40 centímetros como mínimo, y vuelve a saltar. Si lo consigues verás aparecer una lanzadera espacial en el cielo.



JACKIE CHAN

• **Todos los niveles:**
Introduce el siguiente truco en la pantalla de inicio (Press Start):
L2, ■, ▲, ●, ✖, R2, R2
Si lo has hecho bien oirás un sonido que te indicará que el truco ha funcionado. Encontrarás abiertas las puertas de acceso a cada nivel.
• **Acceder a la película secreta:**
Para acceder a una entrevista a Jackie sobre el juego, introduce este código en la pantalla de inicio:
←, →, R1, ●, ■, ▲, ▲

JET RIDER 2

• **Todos los tramos:**
Desde la pantalla de títulos vete a Opciones y pon la dificultad en Master y el número de vueltas por carrera en 5. Sal y dirígete a la opción "One-Player". Elige a Li'l Dave en la pantalla "Select Rider" (presiona ✖). Presiona ▲ hasta que vuelvas a la pantalla de títulos.
Presiona ↑, ↓, ←, →, **R2**, **R1**, **L2**, **L1** (rápido).
Dirígete a Opciones y pon las vueltas a 3. Vuelve a One-Player y elige Wild Ride (presiona ✖). Pulsa ▲ hasta que vuelvas a la pantalla de títulos.
Ahora presiona ↑, ←, ↓, →, ■, **R2**, ●, **L2** (muy rápidamente).
Vuelve a la pantalla de Opciones y pon la dificultad en Amateur y el turbo en OFF. En la Opción One-Player elige "Bomber". Retrocede a la pantalla de títulos y pulsa R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2 (muy rapidito por supuesto).
Elige a tu corredor y selecciona "Single Track" en la pantalla "Choose Race Type".
• **Correr como Enigma:**
En Opciones pon la dificultad en Master y las vueltas en 6. Ve a la pantalla de títulos y presiona ←, ■, ↓, ▲, →, ●, L1, R1 (rápido).

JUNGLA DE CRISTAL 2

Todos estos trucos, menos el primero, deben ejecutarse en pausa.
• **Selección de nivel:**
Pulsa en el menú principal:
L1, L1, ●, ●, ■, ■.
• **Invulnerabilidad:**
▲, ▲, ●, ●, L1, L2.
• **Todas las armas:**
Sólo para niveles en 3ª persona y pistola.
■, ■, ●, ●, L1, L1.
• **Munición infinita:**
Para niveles en 3ª persona y pistola.
L1, L1, R1, R1, ●, ●.
• **Misil lento:**
Para niveles en 3ª persona y pistola.
L1, R1, R1, L1, ▲, ■.
• **Cámara Z deprimida:**
Sólo en niveles en 3ª persona.
▲, ▲, ▲, ■, ■, ■.
• **Sin mira láser:**
En las fases en 3ª persona.
L1, L1, ▲, ▲, L1, L1.
• **Vista subjetiva:**
En las fases en 3ª persona.
●, ▲, ▲, ■.
• **Modo funky:**
En los niveles en 3ª persona.
▲, ▲, ■, ■, L1, L1.
• **Modo eléctrico:**
Únicamente en los niveles en 3ª persona.
■, ■, L1, L1, R1, R1.
• **Modo esqueleto:**
En fases en 3ª persona.
●, ■, ▲, ▲, ■, ●.
• **¡Fuera cabezas!:**
En niveles en 3ª persona.
■, ■, ●, ●, R1, R1.
• **Cabezas grandes:**
sólo en fases en 3ª persona.
R1, R1, L1, L1, ▲, ▲.
• **Cámara lenta:**
En fases de pistola.
▲, L1, ▲, L1, ▲, L1.
• **Nitros infinitos:**
En las fases de conducir.
L1, L1, R1, R1, ●, ●.
• **Tiempo infinito:**
En las fases de coches.
L1, R1, ■, ■, R1, L1.
• **Turbo:**
En las fases de conducir.
●, ■, R1, R1, ●, L1, ●
• **Lluvia: En las fases de conducir.**
■, ■, L1, L1, ▲, ●.
• **Sólo ruedas: En las fases de coches.**
L1, R1, R1, L1, L1, R1.
• **Niveles Extras:**
Al acabar los niveles de 3ª persona en modo Arcade, obtendrás un nuevo nivel, el Bonus Rat Level. Al finalizar el modo Arcade con la pistola, accederás al nivel Bonus Mime. Al acabar los niveles de conducir, podrás acceder a la fase Kill or be Killed.

JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGÍA

• **Códigos para todo:**
Debes introducir los códigos en la pantalla que aparece al pausar el juego y siempre con el botón **R2** presionado.

LOS MEJORES CÓDIGOS

EQUALIZER

• **Suspensión de un buggy del desierto**
8009A980 00FF
8009A982 FF3F
8009A984 015E
8009A988 00FF
8009A98A FF00
8009A98C FEDE
8009A990 FF00
8009A992 FF3F
8009A994 015E
8009A998 FF00
8009A99A FF00
8009A99C FEDE

FITA 2000

• **Equipo de casa marca 20 goles:** 80032514 0014
• **Equipo de casa marca 0 goles:** 80032514 0000
• **Equipo visitante marca 20 goles:** 80032518 0014
• **Equipo visitante marca 0 goles:** 80032518 0000
• **Equipo en casa tiene 99 goles:** 01639CCC
• **Equipo en casa tiene 0 goles:** 01009CCC
• **Equipo visitante tiene 0 goles:** 0100AACC
• **Equipo visitante tiene 99 goles:** 0163AACC

MEDIEVIL 2

• **Salud Infinita**
800AED4A 3C00
• **Montones de oro**
800F1248 270F
• **Pociones de vida infinita**
300F11C9 0009
800F11C4 0834
• **100% Caliz de las Almas**
800EFB1C 0063
• **Todas las armas y munición a tope**
50001404 0000
800F11F0 1000
• **Los 12 Espiritus encantados**
800F1288 000C

TENCHU

• **Sin limite**
D01FFDE8 0001
801FFDE8 0000
• **Enemigos estúpidos**
800968A4 0000
• **Crimson Blade infinitos**
30010008 00FD
• **Caltrops infinitos**
30010009 00FD
• **Healing Potions infinitas**
3001000A 00FD
• **Grenades infinitas**
3001000B 00FD
• **Smoke Bomb infinitas**
3001000C 00FD
• **Mines infinitas**
3001000D 00FD
• **Poison Rice infinito**
3001000E 00FD
• **Colored Rice infinito**
3001000F 00FD
• **Sleeping Gas infinito**
30010010 00FD
• **Resurrection Leaf infinito**
30010011 00FD
• **Chameleon Spell infinito**
30010012 00FD
• **Protection Amulet infinito**
30010013 00FD
• **Lightfoot Scroll infinito**
30010014 00FD
• **Shadow Decoy infinito**
30010015 00FD
• **Super-Shurikens infinito**
30010016 00FD
• **Dog Bones infinito**
30010017 00FD
• **Fire Eater Scroll infinito**
30010018 00FD
• **Decoy Whistle infinito**
30010019 00FD
• **Ninja Armor infinita**
3001001A 00FD

TRUCOS NUEVOS · TRUCOS DE LOS LECTORES · JUEGOS PLATINUM · JUEGOS PRECIO ESPECIAL · JUEGOS PRECIO NORMAL

Die Hard
→ ↑ ↓ ■: Modo GOD
→ ■ ↓ ●: 50 granadas
→ ■ ■ ↓: Modo Fat
↓ ■ ▲ ↓: Pájaro...
→ ■ ▲ →: El mundo al revés
← ● ↓ ■: Coordinates
10x▲ 4x→: Modo Skeleton
↓ ● ● ↓ ▲: Modo Silly
↓ ■ ■ →: 15 balas
→ ↑ ↓ ↓ ■ R: Escopeta ilimitada
↓ ● ← ■ ↑ ■ ←: Sorpresa
● ● ■ ■ →: Sorpresa

Die Harder
→ ↑ ↓ ■: Map Editor (!)
↓ ■ ▲ ↓: Modo Skeleton
→ ■ ← ● ▲ ↓: Corto de municiones
● ↓ ↓ ■ ✖ ■: ModoFergus
↓ ▲ → ■: Sorpresa
← ▲ → ↓: Sorpresa

Die Hard with vengeance
← ▲ → ↓: Modo Fat
● ↓ ↓ ▲ ✖ ■: Modo Fergus
→ ■ ← ▲ ✖ ■ ↓: Coches flotantes
↓ ↑ ← ← ↓ ↑ ← ← ↓ ↑ ← ←: Todos en Modo flat.
← ↑ ← ← ■ ↓: Largo.
● ↓ ↓ ■ →: Mas largo.
● ● ■ ■ ↓ ↓ ✖ ✖: 999. turbos.
● → ↓ ■ ▲ ←: Modo Sky cam.
← ● ↑ ↓ ■ →: Vidas infinitas.
→ ● ← ← ■ ↓: Reloj.

[K]

KAGERO DECEPTION 2

• **Sound test:**
Pulsa **R1** (4 veces), **R2** (6 veces) en la pantalla del título. Un alarido confirmará que has introducido bien el truco, y aparecerá la nueva opción.
• **Arks Extra:**
Introduce como nombre "Astarte" para empezar el juego con 2800 Arks.

KKND KROSSFIRE

• **Un menú de trucos:**
Comienza una misión y presiona: **L1+R1+R2+L2, START.**
Te encontrarás en el menú de la pausa donde debes seleccionar password para luego pulsar: ←, ●, ■, →, ✖.
Al volver al menú de pausa podrás ver una nueva opción desde la que podrás tener más dinero, invulnerabilidad...

KNOCKOUT KINGS'99

• **Como una fiera:**
Presiona en el menú principal: ← + ■, ← + ▲, ← + ●, ← + ✖.
Oirás un sonido que de confirmación.
• **Modo cabezón:**
Presiona en el menú principal: → +●, → +▲, → + ■, → +✖.
Oirás un sonido de confirmación.

KNOCKOUT KINGS 2000

• **Personajes ocultos:**
Para conseguir a todos los personajes ocultos debes introducir esta lista de nombres en la pantalla "Career".
GARGOYLE: Ya te puedes imaginar.
SHMACKO: Un payaso de gran pegada.
ROSWELL: Por si gustan los alinígenas...
O: El baile de piernas de este rapero es insuperable.
Q_TIP: Abrirás "A tribe Called Quest".
TIM_DUNCAN: Jugador de baloncesto de los Spurs.
MARLON_WAYANS: Actor.
ED_MAHONE: Él mismo.
JEREMAINE_DUPRI: El más simpático de todos.
MARC_ECKO: Un fortachón.



LEGEND OF LEGAIA

A continuación te ofrecemos una lista con los combos más potentes de los tres protagonistas. Ten en cuenta, eso sí, que para usar algunos antes debes aprenderlos en un libro.
• **Movimientos de Vahn**
Destello Llameante: →, ↓, ←, ↓, ← (HiperArte)
Golpe de fuego: →, →, ↓, ← (HiperArte)
Combo Rodante: ↑, ↓, →, ←, ←, ↓, ↑, ↑, ← (Super Arte)
Tornado Llameante:→, →, ← (HiperArte)
La Locura de Vahn: →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, →, ↓, ← (Arte Milagroso)
Placaje Llameante: ←, →, ←, ←, →, →, ↑ (Super Arte)
Golpe Poderoso: ↓, →, ↑, ↑, ↑, ↓, ← (Super Arte)
Golpe Máximo: ↓, →, ↑, ↓, ←, ←, ↓ (Super Arte)
Escapada: ↑, ↓, →, ←, ←, ↓, ↑, ↑, ← (Super Arte)
• **Movimientos de Noa**
Respiración Helada: ←, ←, →, → (Hiper Arte)
Patada Huracanada: ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, → (Hiper Arte)
Golpe de Noa: ←, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↑, ↓, → (Arte Milagroso)
Super Javalina: ↑, ↑, ←, ↓, →, →, → (Super Arte)
Super Tempestad: →, →, ←, →, →, ←, ↑, ↑, ↑ (Super Arte)
El Filo del Buitre: ←, ←, →, ←, → (Hiper Arte)
• **Movimientos de Gala**
La Furia de Biron: ←, →, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ← (Arte Milagroso)
Puño Explosivo: →, →, ←, ←, ← (Hiper Arte)
Relámpago: →,→,↑,← (Hiper Arte)
Alzamiento de Neo X2 : ←, →, ←, ↑, ←, ←, →, ↑, ← (Super Arte)
Puño de Trueno: →,→,← (Hiper Arte)

LIVE WIRE

• **Elección de nivel:**
En la pantalla de selección de nivel pulsa esta combinación sin saltarte ningún paso:
▲ y, sin soltar, pulsa ←,↓,↑,→,←.
De esta manera podrás seleccionar cualquier nivel del juego con sólo presionar después ↑ ó ↓.

LOS PITUFOS

• **Selección de nivel:**
Para seleccionar la fase en la que quieras empezar a jugar selecciona el nivel de dificultad "Esto no es un picnic" después escoge la opción de "Nuevo Juego" y durante la escena en que aparece Gargamel presiona: **L1,↑,↑,↓,↑,←,←,↑, R2.**



MADDEN NFL 2000

Introduce la clave en la pantalla de códigos secretos.
• **Primer down 20 yardas:** FIRSTIS20.
• **Sin paradas:** EXPRESSBALL.
• **Penaltis:** REFISBLIND.
• **More injuries:** PAINFUL.
• **David y Goliat:** MINIME.
• **Estadio Antártica:** XMASGIFT.
• **Est. Dodge City:** WILDWEST.
• **Est. EA:** ITSINTHEGAME.
• **Equipo Marshalls:** COWBOYS.
• **Equip. de los 60:** MOJOBABY.
• **Equip. de los 70:** LOVEBEADS.
• **Raiders'72:** GETMEADOCTOR.
• **Raiders'76:** GAMMALIGHT.
• **Equip. 1976 Patriots:** HACKCHEESE.
• **Equip. 1981 Dolphins:** 15MOREMIN.
• **Equip. 1981 Chargers:** BUILDMONKEYS.
• **Equip. 1985 Dolphins:** CHICKIN.
• **Equipo 1986 Browns:** KAMEHAMEHA.
• **Equipo 1986 Broncos:** BLUESCREEN.
• **Steelers'72:** DONTGOFOR2.
• **Equipo 1988 49ers:** CALLMESALLY.

MANAGER DE LIGA

Todos estos trucos se introducen en la pantalla de Nombre de Jugador. Cuando introduzcas el password verás unas palabra en la parte inferior de la pantalla lo que confirmarán que el truco ha funcionado. Serán frases del estilo: "Pasta gansa". Después de introducir estos nombres ficticios tendrás opción de poner el tuyo propio. Podrás introducir tantos como quieras y afectarán a todas las partidas que empieces. Para empezar una partida sin trucos, apaga la consola.
• **Actualizar el estadio en un día:** QUICK DRY CEMENT.
• **Máximo porcentaje:**
Para tener un porcentaje del 95-98 % escribe como nombre del jugador: THE BEST.
• **Recuperación rápida de lesiones:** WITCH DOCTOR
• **Tiempo lluvioso:**
WET WET WET.
• **Fichar cualquier jugador:**
NORTH AND SOUTH.
• **Siguiente partido planeado:**
BACKSEAT MANAGER.
• **Tiempo soleado:**
DRY DRY DRY.
• **Ganar todos los partidos:**
IVOR INVINCIBLE.
• **125.000 millones de pesetas:**
KING MIDAS.

MEDIEVIL 2

• **El truco definitivo.**
Este trucazo que ahora te presentamos te sacará de casi cualquier apuro en el que te encuentres. Para activarlo sólo tienes que pausar el juego pulsando START y luego introducir la siguiente secuencia de botones, mientras mantienes presionado el botón L2:
↓, →, ●, ←, ←, ▲, →, ●, ←, ←.
En la parte inferior de la pantalla aparecerá la palabra TRUCOS , lo que te garantiza ventajas tan jugosas como terminar un nivel cuando tú lo desees, convertirte en invencible, conseguir todas las habilidades, desbloquear todos los niveles, aumentar tu salud... También podrás hacerte con todas las armas, seleccionar el tamaño de tu cabeza y cambiar de cámara.



MARVEL VS CAPCOM

• **Ryu mutante:**
Ryu puede transformarse en Ken y Akuma, cuando tiene la barra de especiales con un nivel, ejecutando este movimiento:
→,↘,↓,↙,← + **Puño fuerte** (Akuma) o **Puño Medio** (Ken).
Si quieres que Ryu vuelva a su forma habitual basta con repetir el mismo movimiento, pero empleando al final **Puño débil.**
• **Menú oculto:**
Con la palabra "Options" seleccionada, pulsa START mientras presionas SELECT.
• **Mecha-Zangief:**
Presiona SELECT sobre Zangief, y escógelo con cualquier otro botón. No sueltes SELECT hasta que empiece el combate.
• **Personajes secretos:**
Para tener los luchadores ocultos tendrás que acabar el juego cumpliendo estos requisitos:
Onslaught: Gana con cualquier personaje y presiona ↑ cuando tengas iluminado a Wolverine en la pantalla de selección.
Roll: Termina con Mega Man y presiona →, estando MegaMan iluminado en la pantalla de selección.
Gold War Machine: Completa el juego con War Machine y pulsa ↑ con el cursor sobre Zangief.
Red Venom: Vence con Venom y pulsa ↑ con Chun Li iluminada.
Orange Hulk: Acaba con Ryu y presiona ↑ sobre él.
Lilith: Finaliza con Morrigan, ilumina a War Machine y pulsa ↓.
Shadow Lady: Gana utilizando a Chun Li y pon el cursor sobre Gambiet para presionar ↓.

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

• **Jugar como Armored Spiderman:**
Selecciona a Spiderman en la pantalla de selección, pulsa SELECT y presiona otro botón.
• **Jugar como Dark Sakura:**
Selecciona a Hulk, pulsa SELECT y luego presiona otro botón.
• **Jugar como Grey Hulk:**
En la opción Jugar como Dark Sakura, selecciona a Hulk como segundo miembro del equipo.
• **Jugar como Mech Zangief:**
Selecciona a Blackheart en la pantalla de selección, después pulsa el botón SELECT y luego cualquier otro botón.
• **Jugar como Mephisto:**
Selecciona a Omega Red en la pantalla de selección, después pulsa SELECT y a continuación presiona cualquier otro botón.
• **Jugar como Shadow:**
Selecciona a Dhalsim en la pantalla de selección, pulsa el botón SELECT y luego presiona cualquier otro botón.
• **Jugar como U.S. Agent:**
Selecciona a Bison en la pantalla de selección de personajes, después pulsa SELECT y luego presiona cualquier otro botón para escogerlo
• **Opciones extra:**
Para conseguir más opciones de las que aparecen en el juego, ilumina la palabra "Options" del menú principal, y pulsa: **R1**, ●, ←, ▲, ▲.

MEDAL OF HONOR

Para activar estos trucos sólo tienes que introducir estas palabras como si fueran passwords y esperar a que aparezcan unas luces verdes que te confirmarán que el truco ha funcionado. Tras introducir el código, algunos trucos deben activarse en la pantalla de Códigos Secretos.
• **Noah en modo Multijugador:** BEACHBALL.
• **Bismark en modo Multijugador:** WOOFWOOF.
• **Evil Col en modo Multijugador:** BIGFATMAN.
• **Disparo rápido:** ICOSIDODEC.
• **Gunther en modo Multijugador:** GUNTHER.
• **Otto en Multijugador:** HERRZOMBIE.
• **Velocirraptor en modo Multijugador:** SSPIELBERG.
• **Wener en modo Multijugador:** ROCKETMAN.
• **Shakespeare en modo Multijugador:** PAYBACK.
• **Churchill en modo Multijugador:** FINESTHOUR.
• **Wolfgang en modo Multijugador:** HOODUP.
• **Todos hablan en inglés:** SPRECHEN.
• **Armamento infinito:** BADCOPSHOW.
• **Invencibilidad:** MOSTMEDALS.
• **Reflejo de disparo:** GOBLUE.
• **Primera medalla y un nuevo truco:** DENNISMODE.
• **Staff:** DWIGALLERY.
• **Imagen de Adriaan Jones:** AJRULES.
• **Imagen de Lynn Henson:** COOLCHICK.
• **Modo Wire Frame:** TRACERON.
• **Imágenes del equipo:** DWIMOHTEAM.
• **Modo de juego secreto:** CAPTAINDYE.
• **Passwords de nivel:**
Tras introducir estos trucos ve a la War Room, y selecciona la misión que quieras hacer en Mission Log.
Misión 1) RETTUNG
Misión 2) ZERSIOREN
Misión 3) BOOTSINKT
Misión 4) SENFGAS
Misión 5) SCWERES
Misión 6) SICHERUNG
Misión 7) EINSICKERN
Misión 8) GESAMTHEIT

MEDIEVIL

•**Más de ventajas:**
Pausa el juego y pulsa esta secuencia mientras mantienes pulsado **L2:** ↓,↑, ■, ▲, ▲, ●, ↓,↑, ■, ▲.
Si lo haces correctamente, verás que entre las opciones de pausa han aparecido las de selección de nivel e invulnerabilidad.
• **Menú de trucos:**
Este nuevo código permite acceder a nuevas opciones de juego. Para activarlo tienes que presionar **L2** y sin soltarlo pulsar:
▲,●,▲,●,●,▲,←,●,↑,↓,→,●,←,←,▲,→,●,←,←,▲,●,↓,●,●,→.

METAL GEAR SOLID

• **Raciones contra armas:**
Cuando te enfrentes a un jefe, ten seleccionada las raciones. Si tu nivel de vida baja la ración se usará automáticamente.
• **Ojo con las minas:**
Ten cuidado cuando uses las gafas de visión térmica para detectar minas, porque sólo detectan su posición, pero no su radio de acción. Si quieres cogerlas, asegúrate de agacharte a una distancia prudencial. Usa el detector en vez de las gafas.
• **¡Hay que frío!:**
No permanezcas demasiado tiempo en las zonas frías. Tus raciones se congelarán y no podrás usarlas hasta que vayas a una zona más caliente y se descongelen.
• **El orden importa:**
Acaba el juego primero con Otacon; obtendrás el camuflaje que es mejor que la cartuchera.
• **¡Desenfunda!:**
Cuando disparas al enemigo con el SOCOM o el FAMAS, a veces Snake se detiene a recargar el arma. Para evitarlo, presiona el botón **R1** dos veces para soltar y coger tu arma que estará recargada. Haz esto antes de disparar a un enemigo.
• **Tabaco y sensores:**
Si no tienes el visor, podrás ver los sensores con el humo de un cigarrillo.
• **Cueva, lobos y cajas:**
En la Cueva, Meryl será seguida por un cachorro de lobo. Si la pegas, el lobezno irá a por ti. Ocúltate bajo una caja y el cachorro orinará sobre ella y dejará impregnado su olor, por lo que los lobos no te atacarán si te desplazas en su interior.

MICRO MACHINES V3

• **9 vidas:**
Introduce como nombre CATLIVES en la opción de un jugador.
• **Todos los circuitos:**
Introduce como nombre GIMMEALL en el modo "Multi-Player".
• **Cambiar el coche por un objeto:**
Con el juego pausado pulsa:
↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←
• **Objetos flotantes:**
Con el juego pausado pulsa:
▲, ■, ■, ▲, ■, ■, ▲, ✖.
• **CPU lentos:**
Con el juego pausado pulsa:
●, ▲, ■, ✖, ●, ▲, ■, ✖.
• **Cámara:**
Con el juego pausado pulsa:
←, →, ■, ●, ←, →, ■, ●.
• **Doble velocidad:**
Con el juego pausado pulsa:
■, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ✖, ✖, ✖.
• **¡Menudo Saltito!:**
Con el juego pausado pulsa:
■, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓.
• **Modo DEBUG:**
Con el juego pausado pulsa:
■, ↑, ↓, ↓, ■, ●, ●, ▲, ✖.
Después de introducir este último código ya puedes activar cualquiera de estos otros trucos:
Carrera rápida:
SELECT + ✖
Mover cámara:
SELECT + dirección
Mirar a un coche diferente:
SELECT + L1/R1
Mover la cámara (in/out):
SELECT + L2/R2
Coches 'perezosos':
SELECT + ■
Utiliza el primero de los códigos para acabar cuanto antes los tres niveles de dificultad y así poder acceder al Avanzado.

MISSION: IMPOSSIBLE

Todos estos trucos se introducen en la pantalla de password y, aunque dan error, funcionan igualmente.
• **Imágenes de vídeo:**
SEECOOLMOVIE.
• **Mensaje de los programadores:** TTOPFSCRETT.
• **Modo lento:** IMTIREDTODAY.
• **Modo turbo:** GOOUTTAMYWAY.
• **Supersalto:** BIONICJUMPER.
• **Activar todos:** SCAREDSTIFFF.

MONKEY HERO

• **Lanzas y petardos infinitos:**
Mientras juegas, vete a la habitación en la que aprendiste a manejar las lanzas y los petardos. Una vez hayas pasado la prueba vuelve como si fueras a repetirla, pero en vez de eso recoge los objetos de la sala.
Puedes realizar esta operación todas las veces que quieras, ya que los objetos se repondrán y tú podrás llenar tu inventario.
Nota: Este truco no funciona con las Lanzas Explosivas.

MORTAL KOMBAT 4

• **Vistiendo a la moda:**
Dirígete a la pantalla en la que seleccionas al personaje, ilumina cualquiera de ellos y, mientras mantienes presionado **START**, debes pulsar simultáneamente estos botones:
Jax: L1, ✖ y **R1** dos veces.
Johnny Cage: L1, ✖, y ● tres veces.

[N]

NBA IN THE ZONE 2

• Equipo All Stars:
En la pantalla del título ilumina las palabras "Game Start" y pulsa de manera simultánea:
L1 + R2 + SELECT + START.
Podrás disfrutar del equipo All Stars, pero sólo en "Exhibition Mode".

NBA LIVE 2000

• Leyendas del baloncesto:
Para jugar con estrellas legendarias, ve a a la pantalla de Crear Jugador e introduce esta lista de nombres (Nombre - Apellido). Cuando aceptes dará el mensaje de que el jugador está disponible, aunque tienes que ir al icono de la estrella para activarlo.
• Michael Jordan 80's: Come Fly - With Me.
• Hakeem Olajuwon 80's: The Dream - Machine.
• Bill Russell - 60's: All - Defensive.
• David Robinson - 90's: Spurs - Admiral.
• Patrick Ewing - 90's: Player - President.
• Larry Bird - 80's: Celtics - Pride.
• Robert Parish - 80's: Celtic - Chief.
• Isiah Thomas - 80's: Bad Boy - Zeke.
• Karl Malone - 90's: Mailman - Delivers.
• Charles Barkley - 80's: Mound of - Rebound.
• John Stockton - 90's: Jazz - Man.
• Reggie Miller - 90's: Outside - Threat.
• Julius Erving - 80's: Doctor's - In.
• Dominique Wilkins - 80's: High - Light.
• Moses Malone - 80's: Free - Throws.
• Grant Hill - 90's: Class - Act.
• Billy Cunningham - 70's: Leaping - Kangaroo.
• Jerry Lucas - 60's: Lucas - Layup.
• Rick Barry - 70's: Foul - Shot.
• Walt Frazier - 70's: Cool - Clyde.
• Willis Reed - 60's: Soft - Touch.
• Bob Pettit - 50's: Crash - Boards
• Carlo Braun - 50's: Hard - Wood.
• Walt Bellamy - 60's: 'No - Comment.
• Wes Unseld - 70's: Glass - Cleaner.
• Jerry West - 60's: The Mr. - Clutch.
• Elgin Baylor - 60's: Offensive - Force.
• Bill Walton - 70's: Shot - Blocker.
• Larry Costello - 50's: Cross - Over.
• Hal Greer - 60's: Jump - Shot.
• Mitch Richmond - 90's: Live - Coverman.
• Gary Payton - 90's: Human - Glove.
• Tommy Heinsohn - 60's: Flat - Shot.
• Sam Jones - 60's: Bank - Shot.
• Oscar Robertson - 60's: Bucks - Big O.
• Dave Bing - 70's: The - Duke.
• Pete Maravich - 70's: Passing - Pistol.
• Shawn Kemp - 90's: Power - Dunker.
• Wilt Chamberlain - 60's: Big - Goliath.
• Kevin McHale - 80's: Sixth - Man.
• Scottie Pippen - 90's: Complete - Game.
• Earvin Johnson - 80's: Magical - Guard
• James Worthy - 80's: Big - Game.
• Shaquille O'Neal - 90's: Little - Warrior.

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE

• Disminuir la velocidad de los rivales:
Selecciona Torneo o Eventos Especiales. Aprieta Start, carga la carrera, escoge las opciones, y pulsa:
←+■+●. Mantén pulsado hasta que desaparezca la pantalla de carga.
• Como con lágrimas en los ojos:
Inmediatamente después de haber seleccionado coche y tipo de carrera, aprieta a la vez ↑ + **L2** + **R1**, manteniéndolos hasta que aparezca la pantalla de carrera. La pantalla presentara un aspecto borroso.
• Correr con un Helicóptero:
Introduce WHIRLY como nombre en las Opciones. Podras pilotar un helicóptero, aunque sólo en el modo Práctica en Carretera y no podrás guardar la partida.
• Correr con Titán:
Si pones HOTROD como nombre en la pantalla de opciones, podrás acceder al coche Titán, pero sólo en el modo Práctica en Carretera y no podrás guardar.
• Correr con Phantom:
Introduce FLASH como nombre en el menú de opciones.
• Vista desde el salpicadero:
Selecciona un modo de juego, elige un circuito y presiona ↑ + ▲ + ✖, hasta que empiece la carrera.
• Modo turbo:
Una vez que tengas la vista del salpicadero, pulsa la bocina (arriba) para conseguir aumentar velocidad.
• Dinero fácil:
En el modo High Stakes, ¿quién te dice que no puedes jugarte el coche contra ti mismo? Consigue uno o dos coches decentes, y guarda saldo suficiente para adquirir otro. Conecta un segundo mando y una segunda Memory Card en el puerto 2. Copia los datos de tu tarjeta de memoria en la segunda tarjeta y entra en el modo High Stakes. Cuando comience la carrera, toma el segundo mando y abandona o pierde. Así el coche pasará a tu tarjeta, y podrás venderlo.





NEED FOR SPEED 3

Para activar los códigos introdúcelos como tu nombre en opciones.
• Todos los coches: SPOILT.
• Vistas suplementarias: SEEALL.
• Circuito de bonus:
Cada nombre que te damos ahora te lleva a una de estas pistas. Elígelas en la pantalla de elección de circuitos.
The room: PLAYTM.
Caverns: XCAV8.
AutoCross: XCNTRY.
SpaceRace: MNBEAM.
Scorpio-7: GLDFSH.
Empire City: MCITYZ.
• Nuevos coches:
Jaguar XJR-15: 1JAGX.
Mercedes Benz CLK GTR: AMGMRC.
El Niño: ROCKET.

NIGHTMARE CREATURES II

• Elegir nivel:
Gracias a este truco podrás saltar a cualquier nivel del juego. Para ponerlo en marcha pulsa simultáneamente en el menú principal estos botones y luegos Select: **L1 + R2 + ● + ■.**
Verás que aparece un menú especial desde el que podrás elegir el nivel en el que quieres jugar con sólo moverte a izquierda o derecha.
• Menú de trucos:
Pausa el juego en cualquier momento y pulsa simultáneamente:
R2+L1+■+●+Select.
Aparecerá el "Cheat Menu" desde donde podrás activar toda esta larga serie de trucos que te damos a continuación
• Vida ilimitada:
En cualquier momento del juego pausa y pulsa estos botones:
R2+L1+■+●+Select.
De este modo habrás activado, al mismo tiempo, el menú de trucos y el truco de vida infinita, lo que apreciarás porque aparecerá un marcador con el porcentaje de vida del héroe. Dentro del "Cheat Menu" sólo tendrás que optar entre poner en marcha o no tu invencibilidad.
• Enemigos muertos:
Pausa el juego y entra en el "Cheat Menu". Ahora pulsa estos botones:
L1+L2+R1+■+Select.
• Infinitas continuaciones:
Entra en el "cheat menu" y presiona:
L1+R2+R1+Select.
• Vida infinita para los enemigos:
Accede al menú de trucos pausando el juego y después presiona:
■+●+Select.
• Power ups ilimitados:
Accede al "Cheat Menu" y presiona:
L1+R1+Select.
Nota: todos estos trucos aparecerán reflejados dentro del "Cheat Menu", pero tendrás que activarlos de uno en uno cambiando el "Off" por el "On".

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

• Selección de nivel:
No pongas ninguna tarjeta de memoria y, cuando aparezcan la palabras "Checking Memory Card", presiona: **L2, L2, L2, R2, R2, R2.**
Si lo haces correctamente aparecerá el mensaje "Dels Level Cheat On". Al empezar una partida nueva accederás al menú de selección.
• Invencibilidad:
Pausa el juego y presiona **L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■.**
Oirás unas campanas y el ninja se volverá esqueleto.
• Todos los ítems:
Tras activar la invencibilidad repite el mismo código y serás invulnerable, tendrás todos los items y volverás a tu forma normal un ninja.
• Todas las armas:
Repite esta secuencia todas las veces que quieras hasta obtener todas las armas disponibles. Pausa y pulsa: **R2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2.**
• Disminuir la energía de los enemigos:
Pausa durante un combate y pulsa: **L2, L2, L2, R2, R2, R2, ▲** (seis veces).
• Vencer fácilmente:
Pausa el juego cuando estés en pleno combate y presiona:
L2, L2, L2, SELECT, SELECT, SELECT, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲.
Cuando vuelvas a la partida te bastará con darle un golpe.



O.D.T.

Para activarlos, primero debes comenzar una partida y luego pausar el juego en cualquier momento. Después tienes que introducir cada uno de los códigos que te ofrecemos a continuación pulsando la secuencia correspppondiente de botones. Si el truco funciona, escucharás un sonido.
• Recargar la vida:
←, →, ←, →, ■.
Repítelo cuando lo necesites.
• Recuperar al 100% tus armas:
←, →, ↑, ↓, ●, ■.

PARASITE EVE II

• Armas de bonificación:
Hiper velocidad: Esta arma sólo esta disponible en la opción Volver a jugar, y tras haber obtenido un rango de A. Es muy lenta y pesada, pero realmente mortífera. Puedes adquirirla por 20.000 BP
• Sable Pistola:
Efectivamente. ¡Es el arma de Squall! Usa el botón R1 para blandirla contra tus enemigos, y pulsa el botón R2 para dispararla al tiempo que golpeas con ella. El sable pistola utiliza munición de escopeta, por lo que la mejor munición es la que más daño hace. Esta arma sólo está disponible en el modo Volver a jugar, y cuesta 10.000 BP.



• Túnica de monje:
Hacerte con esta arma te será más o menos fácil, según lo torpe que seas. Y es que, para poder hacerte con ella necesitarás conseguir terminarte el juego con una puntuación inferior a 14.510. De la misma forma que las armas anteriores, sólo podrás hacerte con esta arma en el modo Volver a Jugar, por la irrisoria cantidad de 3.000 BP.



[P]

POINT BLANK 2

• Puntos extra y curiosidades:
En el modo "Castillo Point Blank" verás a varios personajes que ascienden por la pantalla ayudados por globos. Puedes dispararles para practicar algo de puntería. En el modo "Resistencia" de "Castillo Point Blank", en el camino al castillo verás pájaros, ovnis y otras cosas similares. Si los disparas recibirás puntos extra.

PONG

• Elegir zona:
Con este truco podrás comenzar en cualquier zona del juego. Para ello presiona esta combinación cuando pauses en el menú de selección de nivel: **L1, R1, L2, R2.**
Para escoger una fase concreta dentro de cada zona pulsa esta otra secuencia: **L1, R1, L1, R1.**

PANDEMONIUM 2

• Passwords:
Introduce como passwords los siguientes códigos y obtendrás un montón de ventajas extra:
OCMCKKEJ: Elegir nivel
NERVERDIE: Nada te hará daño.
GETACCES: Accedes a cualquier nivel.
SKATBORD: Consigues 'Speed. Greed' después de cada nivel.
HORMONES: Máxima energía.
INMORTAL: 31 vidas.
MAKMYDAY: Arma permanente.
GENETICS: Modo Mutante.
GONAHURL: Giro de cámara.
JUSTKIDN: La Noche de los Muertos Vivientes en versión monstruo.
ACIDDUDE: Gráficos de locura.



QUAKE II

• Nuevas opciones
Sí terminas el juego en el nivel de dificultad fácil, abrirás dos opciones más para modo multijugador: One hit kill y Weapons Stay. Recuerda que hay que salvar el truco en la Memory Card o lo perderás.
• Trucos modo multijugador
Si completas el juego en modo fácil liberarás dos opciones en el modo multijugador: One Shot kill y Weapon Stay. Si terminas el juego en modo normal liberaras dos opciones más: Game Speed y Blast Force.
Por último, al terminar el juego en modo difícil, liberarás Infinite Ammo y All Weapons. Recuerda que hay que salvar los trucos en la Memory Card.



RAGE RACER

• Retrovisor:
Para jugar sin retrovisor comienza una carrera y pausa en cualquier momento.
Ahora, mientras estés presionando el ▲, pulsa **L1**. Así de fácil es. Para poner de nuevo el espejito en su sitio tienes que pausar de nuevo y presionar esta vez **R1** en lugar de **R1** mientras pulsas ▲.

LOS MEJORES CÓDIGOS

EQUALIZER

• Abrir todos los niveles para Ayame: 30010061 000F
• Salud Ayame en el nivel 1
D000E226 800B
8012AC94 0064
• Salud Ayame en el nivel 2
D000E226 800B
8012FD6C 0064
• Salud Ayame en el nivel 3
D000E226 800B
80130700 0064
• Salud Ayame en el nivel 4
D000E226 800B
801298D8 0064
• Salud Ayame en el nivel 5
D000E226 800B
80126BA0 0064
• Salud Ayame en el nivel 6
D000E226 800B
8012F728 0064
• Salud Ayame en el nivel 7
D000E226 800B
80129084 0064
• Salud Ayame en el nivel 8
D000E226 800B
80123730 0064
• Salud Ayame en el nivel 9
D000E226 800B
8012E9B4 0064
• Salud Ayame en el nivel 10
D000E226 800B
8012E854 0064
• Abrir todos los niveles con Rikimaru
30010060 000F
• Salud Rikimaru en el nivel 1
D000E226 800B
8012AD98 0064
• Salud Rikimaru en el nivel 2
D000E226 800B
8012FE70 0064
• Salud Rikimaru en el nivel 3
D000E226 800B
80130804 0064
• Salud Rikimaru en el nivel 4
D000E226 800B
801299DC 0064
• Salud Rikimaru en el nivel 5
D000E226 800B
80126CA4 0064
• Salud Rikimaru en el nivel 6
D000E226 800B
8012F82C 0064
• Salud Rikimaru en el nivel 7
D000E226 800B
80129188 0064
• Salud Rikimaru en el nivel 8
D000E226 800B
80123834 0064
• Salud Rikimaru en el nivel 9: 800EE1A8 0002
• Salud Rikimaru en el nivel 10
D000E226 800B
8012E958 0064

ANNA KOURNIKOVA

• Jugador 1 Ganar el primer set por 6 juegos
8015C380 0006
• Jugador 1 Gana el segundo set por 6 juegos
8015C384 0006
• Jugador 1 Ganar el tercer set por 6 juegos
8015C388 0006
• Jugador 1 Ganar el cuarto set por 6 juegos
8015C38C 0006
• Jugador 1 Ganar el quinto set por 6 juegos
8015C390 0006
• Gana un juego con 2 puntos
D007A658 0001
• Jugador 2 no puede marcar más de 15 puntos
D007A65C 0002
8007A65C 0001

TRUCOS NUEVOS TRUCOS DE LOS LECTORES JUEGOS PLATINUM JUEGOS PRECIO ESPECIAL JUEGOS PRECIO NORMAL

RAYMAN

• Dos maneras distintas de ver a Rayman:
Antes de que termine la intro presiona los botones **R1** y **R2** y no los sueltes hasta que veas el final de toda la historia.
• Como una pequeña televisión:
Durante el juego pulsa START y mantén después presionado **R2** mientras introduces:
●, ●, ←, ●, ●.
• 99 vidas:
Presiona START durante el juego y mantén pulsado **R1**, **R2** y **L2** mientras introduces:
●, →, ■, ← y ●.
Suelta los botones **R1**, **R2** y **L2**. Debes hacerlo mientras está en marcha el truco anterior.
• 10 continuaciones:
Cuando te encuentres en la pantalla "Continue/Game Over"presiona esta combinación para ganar unas cuantas continuaciones extra: ↑, ↓, →, ←
• Fotografías:
Pausa el juego y presiona **R1** y **R2**. Verás como la imagen desaparece.

RALLY CROSS 2

• Todos los coches:
Comienza una nueva temporada poniendo como nombre: MOOBMOOB.
• Todos los circuitos:
Para empezar con todos los circuitos y la mayor parte de los coches, comienza una nueva temporada poniendo como nombre: PREALL.
• Circuitos Secretos:
Escribe los siguientes passwords en la pantalla Introducir Nombres,de la opción Nueva Temporada.
SISAO: Circuito Oasis.
FOSTER: Little Woods.
NIVEK: Circuito Frozen Trail.
MIT: Circuito Dusty Road
KCIN: Circuito Rock Creek
CIRE: Circuito Dry Humps
BSIRHC: Circuito Hillside
• Baja Gravedad
Si quieres que tus coches floten, empieza una nueva temporada poniendo como nombre: AIRFILLED.
• Sin Colisiones
Comienza una nueva temporada poniendo como nombre: CORPEREAL.

READY 2 RUMBLE

• Clases Bronce, Plata, Oro y Campeonato:
Para acceder al luchador de la categoría Bronce (Kemo Claw) en el modo Arcade, entra en Campeonato, pon como nombre BRONZE, después retrocede hasta la pantalla del título. Del mismo modo, si quieres jugar con el boxeador de la categoría Plata (Bruce Blade), pon como nombre SILVER. Si prefieres el de oro introduce GOLD (Nat Daddy). Por último, si optas por Campeonato, escribe como nombre CHAMP (Damien Black).

RED ALERT

• Códigos varios:
Estos trucos se activan en el menú de construcción de la izquierda de la pantalla. En él, sitúa el cursor sobre los distintos símbolos y utiliza ● para validarlo de tal manera que sólo pulses ● cuando veas el nombre del símbolo, y sólo muevas el cursor cuando, después de validarlo, vuelvas a ver el nombre del símbolo. Procura que el cursor no esté sobre ninguna unidad.
• Ver todo el mapa: ■, ●, ✖, ■ .
• Completar la misión sin alcanzar los objetivos:
✖, ■ , ■ , ●, ●.
• Planta nuclear: ●, ✖, ●, ■, ■.
• Reemplazar el mineral:
✖, ●, ●, ✖.
• Cronómetro: ●, ●, ■ , ■ , ✖
• Parabombas: ■, ✖, ●, ●, ✖, ▲.

RADICAL BIKERS

• Turbos por el morro:
Con esta combinación de botones podrás tener turbos infinitos, pero recuerda que el tráfico del juego está ajustado a los turbos que hay en cada escenario, por lo que es posible que veas coches que aparecen de la nada o que chocan entre ellos, algo que, por otro lado, no deja de ser curioso. En fin, para activar el truco tienes que pulsar esta secuencia en el menú, donde se eligen los modos de juego. Los turbos se usan con L1.
L1, ←, ↑, ↓, ←, →, ●, ✖.
• Menú de Test:
Si en la misma pantalla de antes pulsas esta otra secuencia de botones, aparecerá un menú especial desde el que se accede a una lista completa de todas las fases y niveles:
R1, →, ↓, ↓, ←, →, **L1**, ←.





• Passwords:
• Soviet:
PJJXGEZ5I
XNLGQBDF6
9BX42ARQU
9BFVG961I
XNLG9G613
PJ16MFLCR
PJJX0E0NF
9BFD8BDX3
9BX4MAS8R
9BDFRS4IE
9BFFV02IS2
PJ1OF2X3Q
PJ1668X3B
PJJXK7CEZ
• Aliados:
HFZNBSTWE
T3T2JO662
17DUXOLHQ
17VLBN0SE
HFHWHTF3N
9BFDQQSDB
17V333P7OZ
17DUHOMZN
17DUHHX8A
17VLVGCJY
HFHEAGRUM
HFHW1MRU7
XN3PGM65V

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

• Comenzar el juego con la Colt Python Pistol y toda la munición a tope:
Finaliza el juego cuando Chris o Jill salven a sus compañeros (Chris salva a Rebecca y Jill, y éste salva a Barry y Chris). Guarda los datos en la tarjeta de memoria. Comienza una partida nueva con los datos salvados.
• Comenzar el juego con "Rocket Launcher" y munición sin límite:
Finaliza el juego con Chris en 3 horas. Salva los datos.
• El doble:
Cuando encuentres un ítem para aumentar la capacidad de tu inventario con este truco duplicarás su efecto. Ve a la pantalla de elección de juego y pulsa → mientras tienes iluminada la palabra "Advanced".

RESIDENT EVIL 2

• Las Ropas Alternativas:
Comienza un juego nuevo en nivel de dificultad difícil y ve a la comisaría SIN COGER NADA y SIN MATAR NADA. Cuando llegues a la puerta de la verja, baja por las escaleras. Abajo te encontrarás con Brad Vickers, convertido en zombi. Acaba con él y recoge de su cadáver una llave. Cuando llegues a la habitación oscura con los armarios, usa la llave para abrir uno y coger otra ropa.
• Armas extra:
Si terminas el disco A en 2 horas y media o menos, y con una puntuación de A o B, obtendrás un lanzamisiles con munición infinita. En el disco B, sin embargo, tienes dos opciones. Si terminas en menos de 3 horas con una puntuación de A o B obtendrás munición infinita de ametralladora. Si lo haces en menos de 2 horas y media obtendrás munición infinita para lanzamisiles y ametralladora, y la potentísima gatling.
• Jugar como Hunk:
Debes completar los dos discos con una puntuación de A en cada uno. La misión de Hunk consiste en subir al tejado desde las alcantarillas.
• Jugar como Tofu:
Debes hacer los seis escenarios con una puntuación de A. La misión de Tofu es la misma que la de Hunk, pero va armado sólo con un cuchillo.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

• Modo Mad Jackal Operation:
Completa el juego una vez en cualquiera de los dos niveles de dificultad. Recuerda que gracias a este modo puedes conseguir algunas armas extra muy útiles.
• La dificultad importa:
Antes de empezar a jugar, recuerda que cada nivel de dificultad tiene sus pros y sus contras. Sólo en el modo de dificultad más alto podrás lograr todos estos extras y opciones ocultas:
Las cinco vestimentas:
Cuando completes el juego en menos de 5 horas ganarás un nuevo traje para Jill. La primera vez que lo hagas, obtendrás también una llave con la que podrás abrir la tienda de moda que hay en un pasillo cercano al Bar.
Los objetos de Némesis:
A lo largo del juego te verás obligado a enfrentarte con Némesis varias veces. Si le derrotas durante estos encuentros te obsequiará con una caja blanca que encierra ítems como piezas para armas o cajas de sprays.
El diario secreto de Jill:
Debes recoger por orden los 30 archivos informativos del juego.
Los epílogos:
Cada vez que completes el juego en el nivel de dificultad normal obtendrás un epílogo, en el que se explica la historia posterior de cada personaje.
• Combinar la pólvora:
Éstas son las posibles combinaciones:
A= balas para pistola.
B= cartuchos escopeta.
A+B=C= granadas.
A+C= granadas de fuego.
B+C= granadas ácidas.
C+C= granadas de hielo.
C+C+C= balas Magnum.

RIVAL SCHOOL

• Selección del color de las vestimentas:
En la pantalla de selección de personaje escoge a los luchadores pulsando, ✖, ▲, ●, ■, **L1**, **L2**, **R1** o **R2**. Cada botón representa una gama de colores distinta.
• Subjuegos:
Están ocultos en el CD Evolution.
Subjuego de Roberto 1: Target Mode:
Acaba el modo para 1 jugador con Roberto jugando en el nivel de dificultad por defecto. Debes seleccionar primero a Roberto y luego a otro personaje de su escuela.
Subjuego de Roberto 2: Penalty Shot:
Acaba el modo para 1 jugador con Roberto en el nivel de dificultad más alto sin modificar ninguna otra opción. Debes seleccionar primero a Roberto, y luego a un personaje de su escuela.
Subjuego de Shoma: Homerun Derby:
Acaba el modo para 1 jugador con Shoma en el nivel más alto de dificultad sin modificar ninguna opción. Selecciona primero a Shoma, y luego a un personaje de su escuela.
Subjuego de Natsu: Service Mode:
Acaba el modo para 1 jugador con Natsu en el nivel de dificultad más alto sin modificar ninguna otra opción. Selecciona a Natsu, y luego a otro personaje de su escuela.
La oficina de Kyoko:
Para acceder a la sesión de masajes de Kyoko debes completar el modo para 1 jugador en el nivel de dificultad más alto. El "subjuego" aparecerá dentro del menú Extra, bajo el nombre de Kyoko´s Office. El masaje se te dará a través del Dual Shock. Si después del los combates te molesta el cuello, resulta muy relajante.

ROAD RASH JAILBREAK

Para activar estos códigos, primero deberás entrar en una pantalla especial. Para acceder a esta pantalla, ve a la pantalla de opciones y colócate sobre la opción Multiplayer. Después, presionas ✖ al tiempo que pulsas esta secuencia:
L1 + R1 + R2 + ←.
Luego pulsa cualquiera de estos passwords según el efecto que quieras conseguir.
• Seleccionar nivel Jailbreak:
Pon como password KLFSDA, entra en el modo Jailbreak y podrás seleccionar nivel pulsando **L1** o **R1**.
• Seleccionar nivel en el Modo Five-0:
El passwords es BDK y reacciona igual que en el anterior.
• Nitros extra:
Con FDMFG dispondrás de 4 nitros para derrochar en el modo Jailbreak.

ROLLCAGE STAGE II

• Modo Sobrevivir:
Introduce este password, y habrás desvelado una nueva interrogante de la pantalla de modos de juego.
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
• Modo espejo:
Para disfrutar de todos los circuitos, pero a la inversa, introduce este código:
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOO OO!
• Más difícil todavía.
Para complicarte más la vida en el Modo Maestro, introduce este otro larguísimo código:
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!
• Lo más de lo más:
Este truco te permitirá jugar en todos los modos de juego, campeonatos, carreras especiales y con cualquier coche. Para activarlo entra en la pantalla de passwords y escribe:
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!

R-TYPE DELTA

La lista de trucos que a continuación te ofrecemos, se introducen con el juego en pausa y manteniendo pulsado el botón **L2**. Funcionan con todas las naves, pero es necesario tener una cápsula de poder.
• 100% de fuego:
←,→,↑,↓,→,←,↑,↓,▲
• Power-Up Rojos:
←,→,↑,↓,→,←,↑,↓,■
• Power-Up Azules:
←,→,↑,↓,→,←,↑,↓,✖
• Power-Up Amarillos:
←,→,↑,↓,→,←,↑,↓,●

RUGRATS: THE SEARCH FOR REPTAR

• Trucos en forma de archivos de texto:
Si tienes un PC o un Mac en casa, prueba a introducir el CD del juego en el ordenador. Al revisar entre los archivos encontrarás documentos de texto donde se dan trucos, consejos y todo tipo de estrategias.
• Más fácil jugando al golf:
Cuando entres en el nivel del mini-golf y llegues al hoyo de la pirámide, salte de la pista y rodea la pirámide. Verás que está hueca y que en el interior se ocultan un montón de piezas de Reptar.



SILENT HILL

• Pantalla de opciones extra:
En la pantalla de opciones, pulsa a la vez **L1 +L2+R1 + R2**. Aparecerá un nuevo menú llamado Extra Options.
• Objetos especiales:
Algunos objetos sólo aparecen al terminar el juego y requieren obtener un final específico y volver a cargar el juego con el archivo "Next Fear". Aquí te indicamos dónde están y qué final es necesario.
Lata de gasolina: Te basta cualquier final y te permite utilizar la Sierra Eléctrica y el Taladro Neumático. Está en la Gasolinera del casco antiguo, justo al lado de la Sala de Control del Puente.
Sierra eléctrica: Te vale cualquier final, pero debes tener la gasolina. Está en Cut-rite Chain Saws, encima de la calle Bloch.
Taladro neumático: Basta con cualquier final y con tener la lata de gasolina. Está en la habitación inferior de la Sala de Control del Puente. Como sólo tienes una lata, tendrás que elegir entre si quieres la Sierra o el Taladro. Si acabas el juego 3 veces aparecerá otra lata.
Katana: Acabar con el final "good+". Vuelve a jugar y ve a la calle Levin del casco antiguo. Entra en la casa que está junto a la caseta del perro y coge la Katana de la sala que estaba cerrada.
Hyper Blaster: Termina el juego con el Final Secreto y cuando vuelvas a empezar la tendrás en tu poder.
• Los finales:
Los 5 finales posibles dependen de tu actuación y de tres decisiones:
1- Coger el Líquido Rojo que hay en la Oficina del Director utilizando la Botella de Plástico de la Cocina.
2- Utilizar el líquido para salvar a Cybill durante el enfrentamiento con ella en el Parque de Diversiones.
3- Realizar toda la búsqueda de la Llave de la Motocicleta de Kaufmann.
• Final Bad: No haces nada.
• Final Bad+: Coges el líquido y salvas a Cybill.
• Final Good: Coges la llave.
• Final Good+: Coges el líquido, la llave y salvas a Cubill.
• Final secreto: Termina el juego con el final "Good+", carga la partida "Next Fear", y desde el café buscar en el mapa la tienda llamada "Connentence Store 8", la calle Bachman. Allí está la Piedra de Canalización, que tienes que usar en 5 lugares:
1- En el tejado de la Escuela una vez que has pasado a través de la puerta del reloj.
2- Cuando sales del Hospital para pelear contra la polilla gigante. Antes de salir a la calle hay una verja y un patio. Sin salir, utiliza ahí la piedra.
3- En el parking del motel donde está la moto.
4- En la Zona Turística, dentro del barco por el que tienes que pasar para llegar al Faro.
5- En el tejado del Faro.
Si sigues estos 5 pasos, en cuanto utilices la Piedra por última vez se terminará el juego.

SLED STORM

• Conseguir la moto Sled Storm
Métete en la pantalla options, y selecciona Load/save y luego en password e introduce la siguiente contraseña:
●, ▲, ■, R2, R2, L1, ✖, ▲.
• Jugar con Jackal
En la pantalla de passwords, pulsa:
L2, L2, ●, R2,■, R1, L1, ▲.
• Obtener puntos extra.
Es posible hacerse con 7.500 puntos extra atropellando a los conejos que pueblan los circuitos de alta montaña.

SOULBLADE

Personajes ocultos:
• Siegfried!: Consigue todas las armas de Siegfried en el Edge Master Mode. Lo encontrarás a continuación de los demás luchadores. Ojo, como no aparece en pantalla tendrás que desplazarte hasta localizarlo.
• Sophitia!: Consigue todas las armas de Sophitia en el Edge Master Mode. Estará a continuación de Siegfried!.
• Sophitia!!: Reúne 70 armas del Edge Master. Esta Sophitia deja más "chicha" a la vista.
• Soul Edge: Termina el juego con todos los personajes.
• Seung Han Myong: Completa el modo Arcade con Hwang y después con Seung Mina. Aparecerá junto a Siegfried! y Sophitia!.

SOUL REAVER

• Segadora de Almas:
Pausa el juego y mantén pulsados L1 o R1 al tiempo que pulsas:
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ●, →, ←, ↓.
• Recuperar Vida:
Pausa y mantén pulsados L1 y R1 al tiempo que pulsas:
↓, ●, ↑, ←, ↑, ←.
• Cambiar de Plano:
Para no perder tiempo buscando los portales, pausa el juego, y mientras pulsas L1 presiona:
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ●, →, ←, ↓
• Todos los poderes:
Pausa el juego y pulsa L1 o R1, sin soltarlos presiona:
↓, ↑, →, →, ●, ↑, ↑, ↓.
• Proyectiles de fuerza:
Pausa el juego, pulsa L1 o R1, y sin soltarlos presiona la siguiente secuencia de botones:
←, →, ●, ←, →, ←.
• Grabado de fuego:
Igual que antes, pero pulsando:
↑, ↑, →, ↑, ▲, L2, →.
• Grabado de Fuerza:
Realiza los mismos pasos de los trucos anteriores en toda esta serie de secuencias:
↓, ←, ▲, ↓, ↑

• **Grabado del sonido:**
→, →, ↓, ●, ↑, ↑, ↓.
• **Grabado de la piedra:**
↓, ●, ↑, ←, ↓, →, →.
• **Grabado de la luz:**
←, ●, ←,→,→, ↑, ↑, ←.
• **Grabado del agua:**
↓, ●, ↑, ↓, →.
• **Elevar la energía:**
←, ●, ↑, ↑, ↓.
• **Soul Reaver:**
↓, ▲, L2, →, →, ↓, ↓, ←, ▲, ↓, →.
• **Magia al máximo:**
▲, →, ↓, →, ↑, ▲, ←.
• **Fire Reaver:**
▲, → ↓, ●, ↑.
• **Soul Reaver de Kain:**
✖, ●, →, ▲, ←, ←, →, ↑.
• **Soul Reaver del aire:**
✖, →, ↑, ↑, ▲, ←, ←, →, ↑.
• **Aumentar la energía:**
→, ✖, ←, ▲, ↑, ↓.
• **Atravesar barreras:**
↓, ●, ● , ←, → , ←.
• **Disparar con la espada:**
→, ←, ●, ←, →, ←.

SOUTH PARK

• **Todos los personajes en multijugador.**
Introduce estas contraseñas según el personaje que quieras usar.
• **Ylovemachine:** Chef.
• **Bcheckataco:** Wendy.
• **Sraft:** Terrence.
• **Pphaert:** Phillip.
• **Jhawking:** Jed.
• **Acheatingsbad:** Señor Mackey.
• **Delvislives:** Oficial Barbrady.
• **Goutrange:** Big Gay All.
• **Mslapupmeal:** Starvin Marvin.
• **Vdorothysfriend:** Garrison.
• **Efishnchips:** Pip.
• **Qstaringfrog:** Jimbo.
• **Hkickme:** Ike.
• **Kallwoman:** Señora Cartman.
• **Ngoodscience:** Mephisto.
• **Tmajestic:** Visitante Alien.

SOUTH PARK CHEV LUV SHACK

• **Minijuegos sin concurso:**
Para disfrutar de los minijuegos sin tener que contestar a las preguntas del concurso, escoge a Cartman como tu personaje y, en la pantalla en la que se decide el número de rondas, presiona esta secuencia:
↑, ↑, ←, ↓, ↑, ↑
Aparecerá un menú especial en el que podrás seleccionar el minijuego.

SPIDERMAN

Para introducir estos trucos, sólo tienes que ir a la opción Cheats del menú Special. ¡Qué los disfrutéis!
Dulux: Modo cabezón.
Rustcrst: Invulnerable.
Xcelsior: Selección de nivel.
Strudl: Telaraña ilimitada.
Dcstur: Salud infinita.
Watchem: Todas las películas.
Allsixcc: Todos los cómics.
Twntyndn: Traje de Spiderman 2099
Bnreilly: Traje de Ben Reilly.
Eelnats: Libera todo.

SPYRO THE DRAGON

• **99 Vidas:**
En el menú del inventario pulsa:
■ (6 veces), ●, ↑, ●, ←, ●, →.
• **Todos los niveles:**
En la pantalla inventario pulsa:
■, ■, ●, ■, ←, →, ←, →, ●, ↑, →, ↓.
• **Demo de Crash 3:**
Cuando aparezcan las palabras "press start" y presiona estos botones al mismo tiempo:
L1+L2+R1+R2+■+▲ +●

SPYRO 2

• **Cambiar la piel de Spyro:**
Si te apetece puedes cambiar el color de la piel de Spyro. Para ello, sólo tienes que pausar el juego e introducir cualquiera de las siguientes combinaciones:
Negro: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
Azul: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ✖
Verde: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ▲
Rosa: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■
Rojo: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ●.
Amarillo: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.
• **Rastreador de Gemas:**
Si quieres encontrar las gemas más fácilmente, pulsa y mantén presionados los botones **L1, L2, R1** y **R2**. Así, la libélula que señalará la dirección en la que se encuentra la gema más cercana, como un sabueso.
• **Spyro Cabezón:**
Para agrandar la cabeza de Spyro, pausa el juego y presiona ↑ 4 veces, **R1** 4 veces y ●.
• **Hacer Plano a Spyro:**
Para que Spyro se vuelva tan plano como una hoja de papel pausa el juego y pulsa:
←, →, ←, → L2, R2, L2, R2, ■.
• **Todas las habilidades:**
Para hacerte con todas las habilidades especiales de Spyro sin pagar un maravedí, pausa el juego y presiona:
●, ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■.
• **Demo de Crash Team Racing:**
Presiona al mismo tiempo (y mantén pulsados) **L1, R2** y ■ en la pantalla de presentación. Para volver al juego de Spyro hay que resetear la consola.

STAR WARS EPISODIO 1: LA AMENAZA FANTASMA

• **Muchas ventajas:**
Con este truco podrás, elegir nivel o hacerte invulnerable, junto a otras ventajas. Para activarlo, ve al menú principal, ilumina opciones y pulsa:
▲, ●, ←, L1, R2, ■, ●, ←. Después, pulsa a la vez L1 + SELECT + ▲ y accederás a una nueva pantalla de opciones.
• **Cómo conseguir que los Jawas crezcan:**
Si quieres ver crecer a los jawas , introduce la palabra "Turntables" en la pantalla de códigos.
• **Acabar con Darth Maul:**
Cuando Darth Maul mate a Qui Gon, espera tras la segunda barrera de energía. Darth Maul se ocultará tras una esquina. Ármate con las granadas o el lanzacohetes y, cuando se abra la barrera, dispárale sin salir. Los impactos no serán directos, pero le quitarás energía.
• **Cómo desenfundar el sable de luz en el agua:**
Si pensabas que el sable de luz no podía utilizarse en el agua, prueba esto. Cuando te encuentres en el agua o escalando pulsa Start, sitúate en el submenú armas y escoge el sable de luz.

STREET FIGHTER ALPHA 3

• **Modos de juego extra:**
Modo Classical: Debes acumular un tiempo total de juego superior a tres horas.
Modo Mazi: Debes acumular un tiempo total de juego superior a cuatro horas.
Modo Saikyou: Acumula un tiempo total de juego superior a cinco horas. También se pueden conseguir completando el modo Arcade en nivel de dificultad 4.
Team Battle: Debes completar el modo Arcade en el nivel de dificultad 8, aunque también puedes conseguirlo en el modo World Tour, ganando en Hong Kong.
Modo Survival: Alcanza una puntuación superior a 48.106 en el modo World Tour.
Modo Dramatic Battle: Debes completar el modo Arcade en el nivel de dificultad 8, o vencer con ambos equipos (es decir, con el del jugador 1 y con el del jugador 2) en el modo Team Battle.
Modo Final Battle: Para liberar este modo, completa el Arcade en el nivel de dificultad 7.
• **Personajes ocultos:**
Balrog versión Coin Op: Alcanza el nivel Master en cualquier Ism en el modo World Tour. Para escogerlo, debes iluminar a Balrog, presionar L2 y sin soltar, pulsar cualquier otro botón del pad.
Guile: Saldrá de manera aleatoria en el modo World Tour entre los niveles 19 y 27. Véncele y será seleccionable.
Evil Ryu: Alcanza el nivel 28 en el modo World Tour Mode.
Evil Akuma: Alcanza el nivel 31 y el nivel Master en todos los Ism del World Tour. Para seleccionarlo, sitúate sobre Akuma, presiona L2 y sin soltar, escógelo con cualquier botón.
• **Pelear contra Evil Akuma en Final Battle:**
Para conseguir que cualquier personaje se enfrente a Evil Akuma, debes escoger a tu luchador, e inmediatamente después presionar L1 y L2 mientras escoges el Ism. No dejes de presionar L1 y L2 hasta que Evil Akuma sea anunciado como tu oponente.
• **Intro especial PSX:**
Acumula más de 50 horas de juego.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Estos trucos se activan seleccionando en el menú principal las opciones que se indican, y pulsando select en cada una un número determinado de veces.
• **Abrir los Bonus Games:**
Bonus, Select (5 veces), Option, Select (3 veces), Versus, Select (1 vez) y Director, Select (2 veces) .
• **Desbloquear todos los personajes:**
Bonus, Select (X2), Director, Select (X4), Practice, Select y Arcade, Select (x4).
• **Desbloquear el juego Bonus Vs Bison:**
Bonus, Select (X13), Director, Select (X4), Bonus, y Select (X13).

STREET SKATER 2

Todos estos trucos se introducen en la pantalla de presentación del juego. Para confirmar que han funcionado, escucharás un sonido metálico. Una vez que los hayas activado, entra en los distintos menús para poder aprovecharlos.
• **Todas las tablas:**
●, ●, ■, ●, ■, ■, ●, R1.
• **Todos los personajes:**
←, ←, ●, ●, L2, ■, →, R2.
• **Todas las pistas:**
←, →, ←, →, ●, ●, R1, ■
• **Imágenes de vídeo:**
R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1.

STRIDER 2

• **Cómo controlar a Strider Hien:** En Strider 2 es posible controlar a Hien, el ninja rival del protagonista del juego. Para ello debes superar la quinta misión en cualquier nivel de dificultad, y salvar la partida al completar el juego. Después, al iniciar una nueva partida, podrás escoger entre dos modos de juego: Strider Mode y Hien Mode.

SYPHON FILTER

• **Más difícil todavía:**
Con este sencillo truco se puede aumentar la dificultad de todos los niveles. Basta con presionar en la pantalla del título esta secuencia:
●+■+L1+L2+R2+✖
Si lo has hecho bien oirás una voz decir: "Damn it!" y al comenzar la partida las palabras "Estás Jugando en el Nivel DIF" aparecerán en la pantalla.
• **Todas las misiones:**
Mientras estés jugando, pausa el juego e ilumina la opción "Elegir nivel". Ahora debes presionar y mantener apretados estos botones:
●+■+L1+R1+L2+R2+✖
• **Todas las armas con munición infinita:**
Vuelve a pausar el juego y pon el cursor sobre el menú de armas y pulsa, manteniendo:
SELECT + ● + L1 + L2 + R2 + ✖
• **Liberar el modo experto:**
En la pantalla de inicio selecciona Juego Nuevo, y pulsa:
L1+L2+R2+ ■ + ● + ✖.
• **Matar de un único disparo:**
Durante la partida pausa el juego, y selecciona la opción objetivos de la misión. Tras eso, pulsa:
→ + L1 + R1 + R2 +● + ✖.
• **Selección de nivel:**
Durante la partida, selecciona Opciones, y resalta Seleccionar misión. Tras eso, presiona:
L1 + L2 +R1+ R2+ ■+ ● + ✖.

SYPHON FILTER 2

• **Más difícil todavía.**
Para conseguirlo, basta con que en la pantalla del título presiones a la vez:
↑ + SELECT + L1 + R2 + ■ + ● + ✖.
La imagen saltará directamente al juego y verás la confirmación en la parte inferior de la pantalla. Además, a medida que avances, accederás a imágenes de vídeo secretas que podrás ver en el menú de opciones.
• **Avanzar:**
Si quieres saltar de nivel cuando lo desees pausa el juego, ilumina la palabra MAP y pulsa a la vez:
→ + L2 + R2 + ● + ■ + ✖
Cuando accedas al menú de opciones verás que ha aparecido una nueva "Cheats". Entra y podrás pasar de nivel. No funciona con el anterior.

SILENT BOMBER

• **Modo Avanzado:**
Accederás cuando completes la aventura una vez. Gracias a este modo podrás escoger el nivel en el que quieres jugar, lo que te permitirá recoger los Data Chips que te hayas dejado.
• **Benoiyt Mandenubrot en el modo arena:**
Tienes que obtener una calificación A o superior en todos los niveles del juego. Para conseguirlo, te resultará mucho más fácil intentarlo desde el modo Avanzado.
• **La E-Unit con todos los Chips posibles:**
Supera todos los niveles con un rango de A.
• **Mercury en el modo VR Arena:**
Consigue un nivel B o superior en todos los niveles. Es más fácil desde el Modo Avanzado.
• **Descubre el tanque en el modo VR Arena:**
Debes obtener una puntuación S en todos los niveles. Lo mejor es intentarlo desde el Modo Avanzado, y con el mayor número de Data Chips.

[T]

TAI FU

• **Menú de trucos:**
Comienza el juego, y termina cualquier nivel para llegar a la pantalla del mapa. Una vez en ella, pulsa estos botones:
SELECT+L1+L2+R1+R1
• **Selección de nivel:**
Presiona los botones **R1+R2** en la animación entre niveles. Podrás acceder al nivel en el que quieras jugar. Una vez que hayas seleccionado la fase pulsa ■ para poder entrar.
• **Muchos códigos:**
Durante el juego normal, sin pausar la partida, pulsa esta combinación:
R2, ▲, R2, ▲, ●, ✖, ■ .
Una vez hecho esto, presiona **R2** hasta que te cargues de energía (el personaje junta las manos y comienza a meditar). Cuando lo hayas cargado a tope, introduce inmediatamente los siguientes códigos según el efecto que más te convenga. Ten cuidado ya que la gran mayoría de estos trucos sólo duran un corto perído de tiempo.
Vidas infinitas:
R2, ▲, R2, ←, →, ✖
Al máximo de vida:
R2, ▲, R2, ←, →, ●
Invisibilidad:
R2, ▲, R2, ←, →, R1
Chi a tope:
R2, ▲, R2, ←, →, ■
Kung Fu:
R2, ▲, R2, ←, →, ▲
Invencibilidad:
R2, ▲, R2, ←, →, R2
Enemigos en miniatura:
R2, ▲, R2, ←, →, ↓
Enemigos gigantes:
R2, ▲, R2, ←, →, ↑
• **Habilitar pantallas de trucos de mapa:**
En la pantalla del mapa presiona:
R2, ▲, R2, ▲, ●, ↓, ■.
• **Selección de estilo:**
Activa el menú de trucos del mapa y en la pantalla del mapa presiona:
R2, ▲, R2, ▲, ■, ●, ↓, ▲, ↑, ←, →, ↓, ↑, L2.
• **Para ver los créditos:**
Activa el menú de trucos del mapa y en la pantalla del mapa presiona:
R2, ▲, R2, ▲, ↓, ■, ●, ▲, ↑, ↓, ←, →, ↑, R1.

TARZÁN

• **Selección de nivel:**
Si quieres jugar en cualquier nivel, espera a que aparezca el menú principal y pulsa:
←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓.
Justo debajo de la opción Cargar aparecerá la nueva opción de Trucos.
• **Pantalla de trucos:**
Para poder activar la opción de Trucos tienes que haber puesto en marcha antes el truco de selección de nivel. Ya en esta pantalla pulsa la siguiente secuencia de botones:
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2.
Escucharás un sonido de. Si empiezas a jugar y pausas descubrirás esta opción en el menú de pausa.

TEKKEN 3

• **Modo récord secreto:**
Vete al modo práctica y elige "1 jugador estilo libre", en el sub-menú presiona y mantén **L1 + L2 + R1 + R2** y presiona ●. Esto te llevará a la pantalla de lucha donde podrás usar ↓ y **Select** para grabar cualquier movimiento que hagas.
• **Intro secreta:**
Después de la intro con Heichi, manténpresionados los botones **L1 + L2 + R1 + R2** en la pantalla en la que sale el logo de NAMCO por segunda vez.

LOS MEJORES CÓDIGOS

XPLORER

BATMAN Y ROBIN

Batman:
• **Salud infinita**
86624C5A 59B6
865DFED0 595A
865DFECE 595A
• **Salud infinita Batmovil**
867488B2 5954
86615A68 5954
• **Fuerza maxima**
36624B51 59E8
Robin:
• **Salud infinita**
86624C1A59B6
865DFED0595A
865DFECE595A
• **Salud infinita Redbird**
867488825954
86615A685954
• **Fuerza máxima**
36624C1259E8
• **Resistencia Máxima**
36624C1459E8
Batgirl:
• **Salud infinita**
86624CBA59B6
865DFED0595A
865DFECE595A
• **Salud infinita Batcycle**
867488825954
86615A685954
• **Fuerza Máxima**
36624CB159E8
• **Velocidad Máxima**
36624CB859E8

LUCKY LUKE

• **Dinero**
3009FE7403E7
• **Poder**
3009FE740004
• **Salud**
3009FE720003
• **Vida**
3009FE700003

PEQUEÑOS GUERREROS

• **Munición infinita (Todos niveles)**
D007B446 A462
8007B446 2400
• **Salud ilimitada (Nivel 1)**
800E09B2 0032
• **Vidas infinitas (Nivel 1)**
800E0BF4 0007
• **Tener todo y munición infinita (nivel 1)**
800E0CBC 0064
800E0CBE 0064
800E0CC0 0019

RAMPAGE WORLD TOUR

• **Salud infinita George**
3661C2DA 59B6
• **Salud infinita Lizzie**
3661C8A6 59B6
• **Salud infinita Ralph**
3661C672 59B6

RE SURVIVOR

• **Salud Infinita**
800A8734 00C8
• **Municion (cualquiera) Infinita**
D006FD9C 0002
8006FD98 0000

DRIVER

• **En Sec: Tiempo Ilim.**
801E42C8 00D0
• **Superar Prueba en secreto**
801E35F0 503C
801E35F2 503C
801E35F4 503C
801E35F6 503C
801E35F8 003C
• **Sin Daños**
801E3608 0000
8009AD08 0000
• **Sin Delito**
800971F0 0000
• **100 Banderas**
300C6AAC 0064
• **Sin limite tiempo**
800C6C7C F99E

• **Jugar como Kuma:**
Gana el arcade una vez.
• **Jugar como Julia:**
Gana el arcade dos veces.
• **Jugar como Gun Jack:**
Gana el arcade tres veces.
• **Jugar como Mokujin:**
Gana el arcade cuatro veces.
• **Jugar como Anna:**
Gana el arcade cinco veces.
• **Jugar como Bryan:**
Gana el arcade seis veces.
• **Jugar como Heihachi:**
Gana arcade siete veces.
• **Jugar como Ogre:**
Gana arcade ocho veces.
• **Jugar como True Ogre:**
Gana el arcade nueve veces.
• **Jugar como Panda:**
En la pantalla de selección ilumina Kuma y presiona ●.
• **Jugar como Tiger:**
En la pantalla de selección ilumina Eddy y presiona ▲.
• **Jugar como Doctor Boskonovitch:**
Gana el "Tekken Force" 4 veces para liberar al Doctor B en el modo arcade.
• **Jugar como Gon:**
Gana el Arcade con el Doctor Boskonovitch. Busca a Gon en uno de los extremos del menú de selección. Otra forma de jugar como Gon es ganarle en el modo "ball".
• **Tekken ball mini-game:**
Tienes que ver los finales de los diez personajes básicos.

TELEÑECOS RACEMANÍA

• **Todas las pistas:**
Si quieres jugar en cualquier pista, espera a que aparezca la pantalla de "Press Start" y pulsa:
●, ▲, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ▲, ■, ✖.
• **El final del juego:**
En la misma pantalla de antes pulsa:
●, ▲, ■, ▲, ✖, ▲, ■, ●, ▲, ✖.
Entra en la pantalla de opciones y verás como la última es "Fin". Desde aquí además accederás a todas las carreras y sus bonus.
• **Con un amigo:**
Podrás elegir, dentro de la opción "Secretos", la competición de 2 jugadores. Pulsa donde siempre:
●, ●, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ●, ▲.
• **Modo Espejo:**
Para jugar los circuitos al revés, y para dos jugadores, tienes que pulsar la siguiente combinación:
■, ■, ●, ●, ✖, ●, ▲, ●, ▲, ■.
También accederás a la carrera de bonus "Estudio" .
• **Fraggle Rock:**
Para acceder a la carrera de bonus "Fraggle Rock" presiona:
✖, ■, ✖, ■, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■.

TENCHU

• **Debug Mode:**
Haz una pausa presiona **L1+R2** y pulsa: ↑, ▲, ↓, ✖, ←, ■, →, ●.
Suelta ahora los botones **L1** y **R2** y pulsa lentamente **L1**, **R1**, **L2** y **R2**.
Si lo estás haciendo bien verás que la palabra "Pause" desaparece de la pantalla, pero sin regresar al juego. No te preocupes si no te sale a la primera, por una vez no es cuestión de rapidez, si no todo lo contrario. Ahora pulsa **Start** para volver a la partida y presiona **L2+R2** para hacer que aparezca el nuevo menú.
• **Recuperar toda la energía:**
Igual que antes, pausa el juego en cualquier momento, y pulsa:
■, ■, ▲, ▲, →,→, ↑, ←.
• **Todos los objetos y armas:**
Ve a la pantalla de selección de objetos, presiona **R1** y sin soltarlo pulsa esta secuencia:
■, ■, ▲, ▲,→,→, ↑, ←.
• **Para poder llevar 99 objetos:**
Presiona **R2** en el menú de objetos, y sin soltar el botón, pulsa la siguiente combinación de botones:
■, ■, ▲, ▲,→,→, ↑, ↓.

TEKKEN 3

• **Liberar a Gon**
Si quieres hacerte con Gon de una manera mucho más fácil que la tradicional, puedes hacerlo de la siguiente manera. Selecciona el modo Survival, y cuando te pida las iniciales, introduce como nombre GON. De esta manera, tendrás a Gon disponible la próxima vez que vayas a la pantalla de selección de personajes.





Por José Torres.

• **Selección de nivel:**
Ve a la pantalla de selección de nivel, presiona el botón **R1**, y sin soltarlo, pulsa la siguiente combinación:
■, ■, ▲, ▲,→,→, ↑,→.
• **Cambiar los enemigos:**
Todos los niveles de *Tenchu* tienen varias colocaciones distintas de los enemigos, y para seleccionar la que más te guste tan sólo tienes que presionar **L2** en la pantalla de selección de nivel, y sin soltarlo, pulsar la siguiente secuencia:
■, ■, ▲, ▲, →, →, ↑, ←.

TOCA TOURING CAR 2

Introduce estos códigos como nombre del piloto.
• **Todos los coches:** "MECHANIC".
• **Conduce un Ford Mondeo:** "CMFORD"
• **Todo los circuitos:**"BIGLEY".
• **Circuito de bonus:**"TECHLOCK".
• **Circuito de Oulton Park Island:** "DINKYBIT".
• **Daño más rápido:**"DUBBED".
• **Nuevas opciones en el modo "challenge":** "BANGBANG".
• **Gravedad baja:** "LUNAR" .
• **Carreras de 40 vueltas:** "LONGLONG".
• **Modo Turbo:** "FASTBOY".
• **Mini-coches:** "MINICARS".
• **Coches invisibles excepto los neumáticos:**"JUSTFEET".
• **Desactivar la descalificación en el modo "championship":** "PUNCHY".
• **Elevaciones mayores en los circuitos:** "ELASTIC".
• **Fondo desenfocado:** "TRIPPY".

TOMB RAIDER

Para activarlos, ve a la pantalla de inventario e introduce la combinación correspondiente. ¡Que los disfrutes!
• **Saltarse niveles:**
L2, R2, ▲, L1, L1, ●, R2, L2
• **Armas al Máximo:**
L1, ▲, L2, R2, R2, L2, ●, L1.

TOMB RAIDER II

• **Pasar de nivel:**
Para saltar de un nivel a otro tienes que dar un paso a la ← otro a la → y otro a la ←. Después uno ATRÁS y otro ADELANTE, después gira tres veces sobre ti mismo y por último dale al botón de RODAR mientras que estás realizando un SALTO hacia ADELANTE.
• **Todas las armas:**
Anda a la ←, →, ←.
Después da un paso ATRÁS y otro ADELANTE. Gira tres veces sobre ti misma y pulsa ● (rodar) mientras que das un salto hacia ATRÁS.

TOMB RAIDER III

Estos trucos se introducen sin pausar el juego. Busca un lugar seguro y libre de enemigos.
• **Recuperar energía:**
R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2.
Oirás un grito de Lara. Puedes realizarlo tantas veces como quieras.
• **Avanzar de nivel:**
Pulsa rápidamente esta combinación:
L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2.
Si Lara pronuncia la palabra "Nope" sabrás que el truco ha funcionado.
• **Todas las armas:**
Presiona esta combinación: **L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2,L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2,L2, R2.**
• **Todos los secretos:**
Pulsa esta combinación:
L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2. Actívalo siempre antes de acabar un nivel.

TOMB RAIDER IV. THE LAST REVELATION

• **Pasar de nivel:**
Tienes que situar a la Lara mirando exactamente al Norte. Para ello, entra en el menú de selección de objeto y observa la flecha de la brújula. Una buena manera de asegurarte de que Lara mira justo al Norte es buscar un bloque que mire en esa dirección y hacer que Lara se cuelgue de él. Cuando vuelva a subir estará encarada al Norte.
Si el bloque mirara al sur bastaría con que Lara diera una voltereta para colocarse. Después de esto, colócate en la opción CARGAR del menú y mientras mantienes pulsados al mismo tiempo los botones **R1**, **R2**, **L1**, **L2** y ↑, aprieta ▲. Al salir del inventario saltarás automáticamente de nivel.
• **Todas las armas:**
Coloca a Lara mirando al Norte y entra en el menú del inventario. Sitúate sobre el botiquín pequeño y mientras mantienes presionados los botones **R1**, **R2**, **L1**, **L2** y ↑, aprieta ▲.
• **Todos los objetos al límite:**
Con Lara mirando al Norte, entra en el menú del inventario y selecciona el botiquín grande. Mantén presionados los botones **R1**, **R2**, **L1**, **L2** y ↓, y pulsa ▲. Tendrás munición, bengalas y botiquines infinitos.

TOMORROW NEVER DIES

Estos trucos se introducen en la pantalla de pausa. Si el código es correcto volverás al juego.
• **Todas las armas:**
SELECT, SELECT, ●, ●, L1, L1, L1, L1.
• **50 botiquines:**
SELECT, SELECT, ●, ●, ▲, SELECT.
• **Debug mode:**
SELECT,SELECT, ●, ●, L2, R2, L2.
Para desactivarlo, pulsa: **SELECT, SELECT, ●, ●, R2, L2, R2.**
• **Mínima energía:**
SELECT, SELECT,●, ●, ↓, ↓, ↑.
• **Máxima energía:**
SELECT, SELECT,●,●, ↑, ↑, ↓.
• **Invencibilidad:**
SELECT, SELECT, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲.
• **Bloquear el inventario:**
Con este truco no podrás cambiar de arma, ni seleccionar ningún objeto de tu inventario. Pulsa: **SELECT, SELECT, ●, ●, ←, →, SELECT.**
• **A ciegas:**
No podrás ver lo que hay a tu alrededor. **SELECT, SELECT, ●, ●, SELECT, SELECT, ●, ●,**
• **Mover la cámara:**
Podrás mover la cámara mientras Bond permanece quieto. Para desactivarlo y seguir jugando pulsa la misma combinación. **SELECT, SELECT, ●, ●, R2, R2.**
• **Misión cumplida:**
Si quieres pasar de nivel sin tener que trabajarte toda la misión pulsa rápidamente: **SELECT, SELECT, ●, ●, SELECT, ●.**
• **Selección de nivel:**
Pulsa en el menú principal:
SELECT, SELECT, ●, ●, L1, L1, ●, L1, L1.

TONY HAWK'S SKATERBOARDING

• **Todos los niveles:**
Empieza una partida en modo Práctica y pausa. Presiona **L1** y, sin soltarlo, pulsa: ■, ↑,←, ↑,●,▲.
Si todo va bien notarás en la pantalla una sacudida. Sal del nivel, pero sin volver al menú principal, y escoge la opción Selección de Nivel.
• **Cabezones:**
Pausa el juego y pulsa esta combinación mientras mantienes apretado **L1**:
←, ↑,✖, ↓, ↑,✖.
Notarás el efecto de antes.
• **Todo al descubierto:**
Pausa el juego, presiona **L1** y pulsa:
●,→, ↑, ↓, ●, →, ↑, ■, ▲. Con ello obtendrás a todos los personajes y te harás con todas las cintas.

TRICK'K SNOWBOARDING

• **Esquiadores de excepción:**
Si quieres disfrutar de personajes de la talla de Leon, Claire o un zombie de *Resident Evil*, pulsa esta secuencia en la pantalla del título:
▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●.
Después tienes que seleccionar el modo de juego Free y pulsar **R2** o **L2** en la pantalla de seleccionar jugador. Que lo disfrutes.

TONY HAWK 2

• **Liberar a Spiderman:**
Para poder competir con nuestro trepamuros favoritos, debes crearte un personaje y terminarte el juego con una puntuación del 100%. Spiderman viene con cuatro trajes distintos.
• **Liberar a McSqueeb:**
Para liberar a este skater (el Tony Hawk de los 80) tendrás que superar el juego con Tony Hawk, recogiendo todo el dinero y quedando primero en las 3 competiciones.
• **Conseguir a Private Carrera:**
Para hacerte con este skater debes realizar todos los Gaps que hay en el juego
• **Todas las características a 10**
Durante la partida, pausa el juego y presiona y mantén pulsado el botón L1 e introduce la siguiente combinación:
✖, ▲, ●, ■, ▲, ↑, ↓.
Este truco incrementará todas tus características a 10.



[U]

UEFA CHAMPIONS LEAGUE'99

• **Faltas directas:**
Tienes que colocar dos flechas. La primera corresponde a la dirección inicial de la pelota y la segunda a la dirección final. Coloca la primera lejos de la barrera y la segunda justo al lado opuesto. Si tienes que defenderte de una falta, no muevas la defensa. Coloca debajo de tu portería un jugador (donde no esté tu portero) y cuando el rival chute, pulsa ■ para despejar el balón.
• **Vaselinas:**
Dependiendo del tiempo que pulses el botón **L2** variará la distancia del tiro. Si después de soltar el botón pulsas la dirección contraria, darás altura a la pelota.
• **Colgar el balón:**
Una de las jugadas más efectivas es colgar el balón desde la banda. Lo podemos hacer de dos maneras. Apretando una vez el **R2**, daremos un pase elevado. Apretándolo dos veces daremos un pase a media altura y más rápido.



V-RALLY

• **Varios trucos:**
Cuando aparezca el logo de Infogrames en la pantalla blanca de intro, presiona: ↑, ↓, ▲ + ●.
Las palabras 'Lock Off' aparecerán y podrás usar estos códigos:
Sin límite de tiempo: ← + **L1**
Pistas extras : ← + **L2**
Carrera con un Jeep en vez de un Peugeot: ← + **R1**
Restaurar la carrera en modo Arcade: ← + **R2**
Para que puedas activar todos los trucos al mismo tiempo lo mejor que puedes hacer es presionar al mismo tiempo ← + **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y dejarlos pulsados hasta que la pantalla de fondo blanco desaparezca.

V-RALLY 2

• **Ganar todos los campeonatos y obtener todos lo Bonus Cars:**
Para activar este truco, sólo debes pulsar esta secuencia en la pantalla de Game Progresion, colocándote en la cuadrícula del coche o campeonato que quieres abrir:
L1, R1, ←,→, ←, →, ↑, ↓,↑, ↓,✖



WIP3OUT

Para activar esta lista de trucos entra en la pantalla de "nombre predeterminado" dentro del menú de opciones e introduce estos códigos según el resultado que desees. Si la pantalla parpadea desdepués de confirmar (con END) es que el truco ha funcionado.
• **BEBEDEE:** Cambia los triángulos de turbo azul por blancos.
• **LINK:** Modo Link activado.
• **DEPUTY:** Armas infinitas.
• **GEORDIE:** Escudo ilimitado.
• **BUNTY:** Desbloquea los trofeos.
• **JAZZNAZ:** Clase Phantom.
• **CANERW:** Cuatro nuevos prototipos de circuitos.
• **WIZZPIG:** Todos los circuitos.
• **AVINIT:** Nuevos vehículos.
• **THEHAIR:** Desbloquea todos los campeonatos del juego.

WIPEOUT 2097

• **Nuevo vehículo: PIRAÑA**
En la pantalla del menú principal y con los botones **L1**, **R1**, y **SELECT** pulsados simultáneamente presiona:
✖, ✖, ✖, ✖, ●, ▲, ■.
• **Circuitos Phatom:**
En la misma pantalla que antes, y con los mismos botones pulsados, presiona: ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●.
• **Mini-arma:**
Para añadir a tu catálogo este arma debes pulsar con el juego pausado y los botones L1, R1 y SELECT pulsados la siguiente combinación:
■, ●, ✖, ■, ●,✖, ▲ .
• **Energía infinita:**
Presiona, con el juego pausado y con los mismos botones que antes pulsados, ▲, ✖, ■, ●, ▲, ✖, ■, ●.
• **Armas infinitas:**
Esta vez pulsa ✖, ✖, ■, ■, ●, ●, ▲.
• **Tiempo infinito:**
Para obtener esta ventaja la combinación es ▲, ■, ●, ✖, ▲, ■, ●, ✖. Sabrás que todos estos trucos han funcionado cuando al despausar veas aparecer un destello de color.
• **Desafio 1:** ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ●, ■, ■, ■, ▲, ✖, ■
• **Desafio 2:** ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ✖, ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ●, ●
• **Todos los tramos:**
Pulsa ■, ●, ▲, ●, ■.

WCW MAYHEM

• **Todos los personajes:**
Ve a la pantalla de códigos PPV e introduce PLYHDNGYS.
• **Puntos ilimitados:**
Con este truco, que se introduce en la pantalla de códigos PPV, no tendrás limitación de puntos para crear a tu luchador. El passwords es: MKSPRCWS.

WUTANG: SHAOLIN STYLE

• **Modo Gore:**
Introduce este password en la opción contraseña.
▲, ●, ✖, ✖, ■, ▲, ●, ■.



XENA: WARRIOR PRINCESS

• **Invencibilidad:**
Con este truco conseguirás que ningún enemigo pueda hacerte daño, independientemente de con que te golpeen. Basta con presionar esta secuencia en el menú principal:
↑, ↑,↑,↑, ●, ■, ↑, ✖, →, ←.

X GAMES PRO BOARDER

• **Modo circuito:**
En la pantalla de contraseñas del menú de opciones el introduce ✖ ● ✖ ▲▲■ . Cuando vuelvas al menú principal verás su resultado.
• **Un nuevo personaje:**
Password ▲, ✖, ■, ✖, ▲ ●.
• **Todos los circuitos:**
Introduce este password es su correspondiente pantalla: ■, ▲,✖, ■, ●, ●.

Enviad vuestros trucos a **PlayManía Guías y Trucos (sección trucos)** a la siguiente dirección: **Pedro Teixeira, 8. 2ª Planta. 28020 Madrid.** Si resultan publicados, os enviaremos un regalo sorpresa.



Colección de: ....

Trucos

- **Invulnerabilidad:**
En el menú principal elige la opción Special y luego introduce este password dentro de pantalla de Trucos:
RUSTCRST
- **Cabezas grandes:**
En el mismo menú de antes escribe como código esta otra palabra:
DULUX
- **Telarañas infinitas:**
En esta ocasión el password que debes escribir es:
STRUDL
- **Todos los cómics:**
Como antes, pero con la palabra:
ALLSIXCC
- **Modo "debug":**
En la pantalla de trucos escribe este código:
LLADNEK
- **Jugar con Joel Jewett:**
Pon como código en la misma pantalla de siempre:
RULUR



Colección de: ....

Trucos

- **Liberar los trucos:**
Cada vez que completes el 100% del juego conseguirás un nuevo truco. Completa el juego varias veces y esto es lo que podrás ganar.
  - Juego completo 1 vez: Oficial Dick.
  - Juego completo 2 veces: Al pausar el juego puedes marcar el punto en el que aparecerás si te caes.
  - Juego completo 3 veces: Modo Niño, personajes como niños y mejores estadísticas.
  - Juego completo 4 veces: Equilibrio perfecto.
  - Juego completo 5 veces: Barra de especial a tope.
  - Juego completo 6 veces: Todas las estadísticas a tope.
  - Juego completo 7 veces: Alteras el peso de los skaters.
  - Juego completo 8 veces: Modo Wireframe.
  - Juego completo 9 veces: Modo cámara lenta.

SPIDERMAN • Activision
Comentado en PlayManía Nº: 21
Guía en PlayManía Nº: 22
Guía en PlayManía GT Nº:
Notas: ....

Guardado en tarjeta: ....
Empezado el día: ....
Terminado el día: ....

• **Con curso "y si..."**
Para acceder a un nuevo y simpático modo de juego el código es:
GBHSRSPM

• **Elegir nivel:**
Si quieres jugar en alguna fase en especial sólo tienes que introducir este otro password:
XCLSIOR

• **Salud completa:**
Para conservar siempre a tope la energía de Spiderman sólo tienes que escribir:
DCSTUR

• **Todos los vídeos:**
Tan sencillo como teclear en la pantalla de siempre:
WATCHEM

• **Traje del Capitán Universo:**
Escribe este password igual que siempre, pero recuerda que debes poner un espacio después de la "S" inicial o no funcionará:
S COSMIC

• **Traje de 2099:**
Una palabra muy rarita que dará a Spiderman un look futurista:
TWNTYNDN

• **Traje de Ben Reilly:**
Este es muy sencillo, seguro que no se olvida. Sólo tienes que escribir:
BNREILLY

• **Traje de Peter Parker.**
Escribe el código en la pantalla de siempre, pero no olvides de dejar un espacio después de la primera "S".
MJS STUD

• **Visualizador de personajes:**
Este código lleva un espacio después de la "W":
CVIEW EM

• **Lo mejor de lo mejor:**
Este código se lleva la palma, pues te permite acceder a todos los extras. Sólo tienes que respetar el espacio detrás de la "L":
EEL NATS

TONY HAWK´S 2 • Activision
Comentado en PlayManía Nº: 21
Guía en PlayManía Nº: 23
Guía en PlayManía GT Nº:
Notas: ....

Guardado en tarjeta: ....
Empezado el día: ....
Terminado el día: ....

• Juego completo 10 veces: Modo cabezones.
• Juego completo 11 veces: Física realista.
• Juego completo 12 veces: Elimina las texturas.
• Juego completo 13 veces: Gravedad lunar.
• Juego completo 14 veces: Modo Discoteca.
• Juego completo 15 veces: Modo Espejo.

• **Vídeos de Tony Hawk en los 80:**
Debes ganar tres medallas de oro con McSqueeb.

• **Vídeo de Spiderman:**
Tienes que ganar tres oros con Spiderman.

• **Niveles secretos:**
Hawaii: Gana tres medallas de oro con todos los skaters.
Nivel secreto Skate heaven: Logra un 100% con todos los skaters.

• **Engordar:**
Durante la partida, pausa el juego y, sin soltar **L1**, presiona esta combinación:
✖, ✖, ✖, ✖, ←, ✖, ✖, ✖, ✖, ←, ✖, ✖, ✖, ✖, ←.
Nota: Cada vez que lo hagas los skaters engordarán más.

• **Adelgazar:**
Pausa el juego y, mientras mantiene **L1** presionado, pulsa esta combinación:
✖, ✖, ✖, ✖, ■, ✖, ✖, ✖, ✖, ■, ✖, ✖, ✖, ✖, ■
Nota: Cada vez que lo hagas los skaters adelgazarán más.

• **Con o sin sangre:**
Pausa el juego, mantén presionado **L1** y pulsa:
→, ↑, ■, ▲.
Activa o desactiva la sangre.

• **Barra de Especial Infinita:**
Pausa el juego, mantén presionado **L1** y pulsa:
✖, ▲, ●, ●, ↑, ←, ▲, ■.
Este truco hará que tu barra de especial no baje nunca.

• **Ir un 25% más rápido:**
Pausa el juego, mantén presionado **L1** y pulsa:
↓, ■, ▲, →, ↑, ●, ↓, ■, ▲, →, ↑, ●.





Colección de: ....

Trucos

• **Ranking de la A a la S:** No podrás lograr una puntuación de la A a la S en tu primera partida: no hay la suficiente experiencia. Para alcanzarla tendrás que probar a jugar en los distintos niveles de dificultad. Aquí tienes una lista con los ítems que aparecerán en las tiendas tras conseguir cierta experiencia. La primera cifra indica los puntos de experiencia, la letra indica el nivel y al final aparecen los ítems.

- 400.001+, S: Sable Pistola, Solución de Ringer, Colonia.
- 200.001- 400.001, A: Hiper Velocidad, Gafas de Cazador, Potenciador MP 2.
- 75.001 - 200.000, B: MM1, Granadas Airburst, Salud 3.
- 72.001 - 75.000, C: M249, Munición de 44 MaedaSP, Cola.
- 69.001 - 72.000, D: Munición de Magnum, 44 Mongoose, Calavera de Cristal.

Legend of Legaia

PlayGuías & trucos

Colección de: ....

Trucos

• **Movimientos de Vahn**

Destello Llameante: →,↓,←,↓,← (HiperArte).

Golpe de fuego: →,→,↓,←.

Combo Rodante: ↑,↓,→,←,←,↓,↑,↑,←.

Tornado Llameante: →, →, ← (HiperArte).

La Locura de Vahn: →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, →, ↓, ←.

Placaje Llameante: ←,→, ←,←,→,→, ↑ (Super Arte).

Golpe Poderoso: ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ← (Super Arte).

Golpe Máximo: ↓, →, ↑, ↓, ←, ←, ↓ (Super Arte).

Escapada: ↑, ↓, →, ←, ←, ↓, ↑, ↑, ← (Super Arte).

• **Movimientos de Noa**

Respiración Helada: ←,←, →, → (Hiper Arte).

Patada Huracanada: ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, → (Hiper Arte)

Golpe de Noa: ←, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↑, ↓, → (Arte Milagroso).

Super Javalina: ↑, ↑, ←, ↓, →, →, → (Super Arte).



PARASITE EVE II • Square
Comentado en PlayManía Nº: 20
Guía en PlayManía Nº: 21
Guía en PlayManía GT Nº:
Notas:

Guardado en tarjeta:
Empezado el día:
Terminado el día:

• 66.001 - 69.000, E: AS12, Munición R.Slug, Munición firefly.
• 62.001 - 66.000, F: Especial Aya, Munición de 9mm Spartan, Tarjeta de la Suerte.
• 57.001 - 62.001, G: Jabalina, Reproductor de Minidiscs, Agua Bendita.
• 51.001 - 57.000, H: Pica, Lápiz de labios, Armadura Táctica.
• 44.001 - 51.000, I: Martillo, Cartuchera, Potenciador MP1.
• 16.001 - 44.000, J: M203, Cápsula de Proteínas, Munición de 9mm Hidra.
• 14.511 - 16.000, K: Bengala, Bayoneta M9, cargador M4A1.
• 14.510 o menos: Túnica de Monje, Medicina, Tarjeta, Recuperación 2.

• Rangos de bonificación:
Al completar el juego obtendrás un rango adicional como bonificación que se suma a tu puntuación final. Estas bonificaciones crecen según va subiendo la dificultad del modo de juego. Así, si terminas el "Modo Cazador de recompensas" con una calificación de D, se te asignará una puntuación final de B. Pero si terminas el juego en el nivel de dificultad "Pesadilla" con la misma puntuación, obtendrás una calificación de A.

• Armas de bonus:
• Hiper velocidad: Sólo está disponible en la opción "Volver a jugar" tras obtener un rango de A. Es muy lenta y pesada, pero mortífera. Cuesta 20.000 BP
• Sable pistola: Usa **R1** para blandirla y **R2** para disparar al tiempo que golpeas. Utiliza munición de escopeta. Está disponible en el modo "Volver a jugar" por 10.000 BP.
• Túnica de Monje: Necesitas una puntuación inferior a 14.510. Podrás conseguirla en el modo "Volver a Jugar", por 3.000 BP.

LEGEND OF LEGAIA • Sony
Comentado en PlayManía Nº: 18
Guía en PlayManía Nº:
Guía en PlayManía GT Nº:
Notas:

Guardado en tarjeta:
Empezado el día:
Terminado el día:

Super Tempestad: →, →, ←, →, →, ←, ↑, ↑, ↑.
El Filo del Buitre: ←, ←, →, ←, → (Hiper Arte).

• Movimientos de Gala:
La Furia de Biron: →, →, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←.
Puño Explosivo: →, →, ←, ←, ← (Hiper Arte).
Relámpago: →, →, ↑, ←.
Alzamiento de Neo X2 : ←, →, ←, ↑, ←, ←, →, ↑, ←.
Puñetazo del Trueno: →, →, ← (Hiper Arte).

• Derrotar a Zeto:
Si estás en la mazmorra de Zeto utiliza una puerta de viento para volver al Monasterio de Biron, compra allí Joya de Mar Profunda y vuelve. Cuando Zeto haga su ataque Gran Ola, sólo te hará 300 o 400 puntos de daño.

• Todos los talismanes:
• Talismán de Agua: Si consigues 20.000 puntos en pescado podrás hacerte con el Huevo de Agua. Cógelo y vuelve a Zalan para hacerte con el Talismán del Agua, que permite usar el hechizo Mula.
• Talismán de Tierra: Gana 100.000 monedas en el Domo del Músculo y ve al tasador para hacerte con el Huevo de Tierra. Dáselo a Zalan y te entregará el Talismán de Tierra, que te permitirá lanzar fácilmente el hechizo Plasma.
• Talismán de la Luz: Cuando tengas el talismán de la Luz de Cara dáselo a Zalan para hacerte con el poderoso hechizo Cuerno Resurrector.
• Talismán de la Oscuridad: Cuando Songi esté muerto, ve al bosque Woz oeste. Coge la Piedra Oscura del cofre del Árbol Génesis y lléváselo a Zalan, te dará el hechizo Jedo.
• Talismán Malvado: Todos los personajes deben ser de nivel 99. Habla con Saryu en Ratayu para que te dé la llave del Seru Malvado. Ve a la sala donde estaba el Juggernaut, y ve al final del pasillo. Verás un cofre donde está el Talismán.





SUSCRÍBETE 1 AÑO

A PLAYMANÍA GUÍAS Y TRUCOS



Y CONSIGUE UN

20% DE DESCUENTO

AHORRÁNDOTE CASI 1.200 PTAS.

TE LLEVAMOS A CASA
12 NÚMEROS POR SÓLO
4.750 PTAS.

SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES


¿LLEGAREMOS AL CUMPLEAÑOS DE LA ABUELA?
EL DÍA DE ETSUKO
INCREDIBLE CRISIS
UNA CRISIS INCREIBLE LE AFECTA UN BUEN DÍA A UNA FAMILIA NORMAL. TANEO, EL PADRE; ETSUKO, LA MADRE; RIRIKA, LA HIJA; TSUYOSHI, EL HIJO Y HATSU, LA ABUELA. LO MALO ES QUE HOY ES EL CUMPLEAÑOS DE LA ABUELA Y TODOS DEBEN LLEGAR A TIEMPO DE CELEBRARLO. ES EL DÍA MÁS IMPORTANTE DEL AÑO PARA ELLA. A CADA MIEMBRO LE SUCEDEN CONTRATIEMPOS, UNO DETRÁS DE OTRO, DE TAL MANERA QUE LES HACE CASI IMPOSIBLE ASISITIR A LA FIESTA. ¿CONSEGUIRÁN LLEGAR A TIEMPO? AYUDALES A SUPERAR TODAS LAS PRUEBAS
PlayStation
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO
P.V.P.R.: 4.990 PTAS
FECHA DE LANZAMIENTO: OTOÑO DE 2000
TITUS
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
INCREDIBLE CRISIS Y SU LOGO SON MARCAS REGISTRADAS DE TITUS INTERACTIVE STUDIOS. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
PLAYSTATION Y EL LOGO DE PLAYSTATION SON MARCAS REGISTRADAS DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. TODAS LAS IMÁGENES, LOGOS Y MARCAS REGISTRADAS SON DE LA PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.